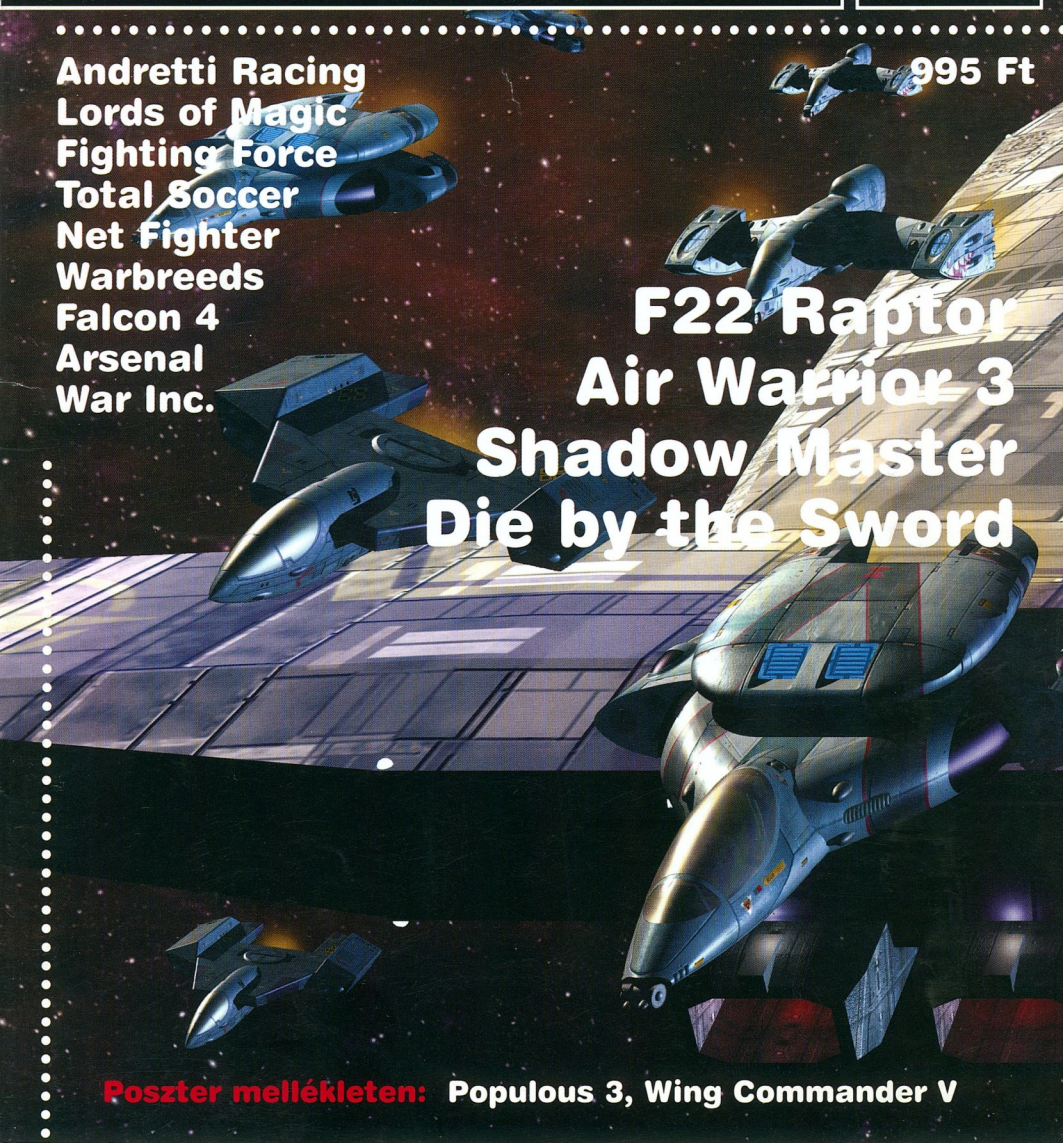
Előzetesek: Quest for Glory 5, Mechcommander

CD GURU

HÍREK
ELŐZETESEK
BEMUTATÓK

1998/2



Andretti Racing
Lords of Magic
Fighting Force
Total Soccer
Net Fighter
Warbreeds
Falcon 4
Arsenal
War Inc.

995 Ft

F22 Raptor
Air Warrior 3
Shadow Master
Die by the Sword

Poszter mellékleten: Populous 3, Wing Commander V

TARTALOM JEGYZÉK

1998/2

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.
Postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Terjesztés:
Kovácsné R. Beatrix
Tördelőszerkesztő:
Laza
Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag
a szerkesztőség címén,
illetve megvásárolható Budapesten
és vidéken a nagyobb
számítástechnikai üzletekben.

Terjeszti a
HIRKER Rt., NHRT

ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 16.
Tel.: 137-0007

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban megjelent szöveges és
illusztrációs-, valamint a CD-n
található anyagok átvétele, másolása,
illetve újrafelhasználása csak a kiadó
engedélyével lehetséges.

A CD-n lévő szoftverek által indirekt
módon okozott károkért, a kiadó
nem vállal felelősséget!

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

NEWS LINE

4 Eastern Front
Dawn of War
Recoil
5 F-16 Aggressor
Trespasser
Asheron's Call
6 Septerra Core
MAX 2
Shanghai: Dynasty
7 Return Fire 2
Armour Command
Excessive Speed

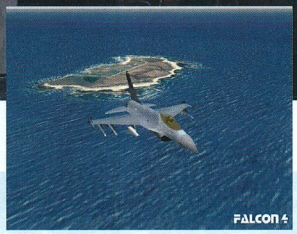
HW-SW

24 Hírek, érdekességek
a nagyvilágból
26 Utility csokor

POSZTER MELLÉKLET
Populous 3, Wing Commander Prophecy

PREVIEW

36 Mech Commander
38 BattleZone
39 Quest for Glory 5



8 Armored Fist 2
9 Fighting Force
10 Die by the Sword
11 F22 Raptor
12 Jack Nicolaus Golf 5
13 Total Soccer
14 Ball of Steel
15 Frogger
16 Arsenal
21 Falcon 4
22 Mario Andretti Racing
28 War Inc.
29 Shadow Master

DEMO CORNER

NEWS LINE

Eastern Front

Talán kis hazánk stratégáira nem igaz, de általánosságban feltétlenül elmondható, hogy a második világháború keleti frontját kevésbé ismerik, mint az

ellenpontot. Igaz a Steel Panther és a Panzer General is tartalmazott

néhány missziót a keleti frontból, de az épülő kommunizmus és a nácizmus harcának ezt az oldalát nem vesézte még ki senki, eddig. Nos, az East Front bemutatja ezt az oldalt mindazoknak, akik belevágnak olyan nagy ütközetekbe, mint például a sztálingrádi vagy a moszkvai volt. A Talonsoft programja felöleli az 1941-45 közötti teljes időszakot. A programot potenciálisan a második világháború megszállottainak ajánlom.

Monopoly Star Wars

Azt hiszem a Hasbro-féle Monompoly-t senkinek sem kell bemutatnom és ugyanez vonatkozik a Csillagok Háborúja trilógiára is. Ám ezek ötvözete már feltétlenül

Dawn of War

Harcolj, imádkozz és szeretkezz! A Virgin szerint ha visszatekintünk az emberiség történelmére, csoda, hogy idáig jutottunk. Valljuk be, van benne valami. Mindenesetre elértük már amit elértünk, akár az iszonyatos nagy szerencsénknek, akár a Sorsunknak köszönthetjük ezt. Ettől függetlenül úgy gondolom, bármelyikünk gondban lenne, ha szembejönne vele az utcán egy T-Rex, nem igaz?!

Az Illusion Machines júniusban megjelenő programjában visszacsöppenünk majd a neandervölgyiek korába. Egy barlanglakó törzset irányíthatunk, és

a feladat kettős lesz: meg kell küzdenünk riválisainkkal, ugyanakkor igyekeznünk kell, hogy ne kerüljünk le a táplálékláncról.

Én is tudom, hogy volt már ilyen program, nem is egy, de szerintem elég a képre vetnetek egy pillantást, hogy lássátok a különbséget. Ami még plusz: a harc nem minden, a taktikázásban ismét szerepet játszik majd a szerelem! Ha mindez még nem lenne elég kíváncsiságotok felkeltésére, megsúgom, hogy a Dawn of War harminc küldetésében fontos szerepet kap majd a mágia is...

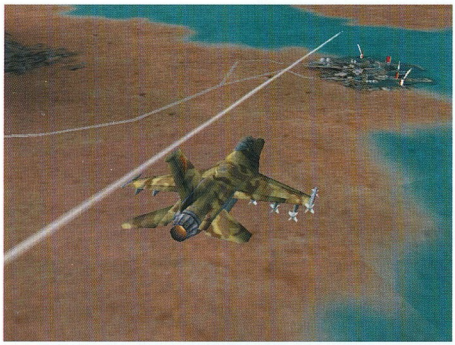
Recoil

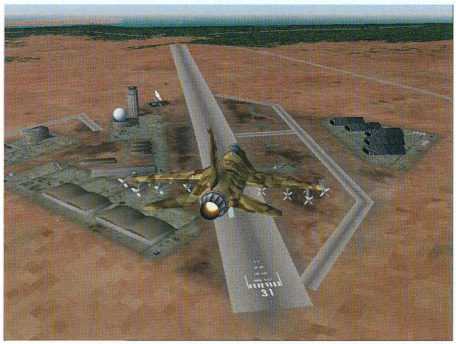
A Zipper Interactive jövő víziójában a mindent az irányításuk alá vonó computerek gépekkel és a zombikkal küzdenek egy maroknyi, az életéért harcoló lázadó ellen. Az elkeseredett csoport egyetlen reménye egy titkos fegyver, a Battle Force Tank. Gondolom mondanom sem kell, hogy a játékosra ennek a tanknak a vezetése vár, ebben a 3D blaster programban. A harminc küldetésben ellenfeleid seregével szemben futurisztikus tankodban húsz gyilkos fegyver áll majd a rendelkezésedre. A Virgin ígérete szerint az ámulatba ejtő

grafika NEM feltétlenül követeli meg a 3D-s kártyákat (persze nem árt ha van).

F-16 Aggressor

A GSI fejleszti az idei év talán legszebb repülőgép szimulátorát, melyben már a pilóták mozgását is





láthatod! A megnövelt gépi intelligencia által vezérelt tankok, vonatok, helikopterek és egyebek csak arra várnak, hogy szétlődd őket - vagy hogy ők lőjenek szét téged. A negyven misszióban Afrika vadregényes tájai felett repülhetsz és végre madártávlatból tekinthetsz

Marokkóra, Etiópiára, Madagaszkárra,... Tudom, hogy néhányan most csüggedten hajtjátok le a fejeteket, gondolván hogy a programhoz igazi erőmű kell

majd, de nem így van! A Virgin játéka elfut majd akár egy Pentium 90-en is, bár igaz az is, hogy egy PII 266-on 1280x1024, 32 bit colour-t tud majd. Az F-16 Aggressor csak az év második felére várható.

Asheron's Call

Gyanítom, hogy az idén igencsak megnő majd az online játékok piaca, hiszen az Internet már csaknem mindenki számára elérhető áron kínál remek szórakozást. A nagy sikerű Ultima

online és a Meridian nyomdokain halad majd a Turbine Entertainment őszre megjelenő programja. Szerencsére előítéleteinket a színről elsöpörte már az Age of Empires

sikere, ezért az a tény, hogy a programot a Microsoft adja ki, nem számít negatív előjelűnek, sőt.

Az Asheron's Call tehát online RPG lesz, amely a Microsoft Internet Gaming Zone kínálatát és bevételeit gyarapítja. A látványról csak dióhéjban: szinte már természetes, hogy az egész világ gyönyörű 3D-s. Az éjszakák és a nappalok váltakozása pedig tovább növeli a hangulatot.

A varázslatrendszerről még nem tudok semmit, de azt már hirdetik, hogy a gyilkos szándékú játékosok maguk is üldözendő vaddá válnak majd az Asheron`s Call-ban...

Már előre látom hogy több ezer fantasy őrült (köztük persze én is) veti majd magát a kalandokba, reméljük, hogy a sebesség is élvezhető lesz majd!

Trespasser

A nagy sikerű Jurassic Park második részének, az Elveszett világnak az egyik feldolgozása ez a program. A népszerűsége miatt sok feldolgozást is terveznek a filmmel kapcsolatban, ez a verzió a kaland és az akció játékok keveréke lesz. A feladat túlélni az őslények támadását és kijutni a szigetről. Ez nem is olyan egyszerű feladat, ha figyelembe vesszük, hogy ez csaknem tizenötezer

négyzetkilométernyi területet jelent. A gyönyörű, egzotikus tájak élesfogú veszélyt rejtenek, hiszen a dinoszauruszok egyaránt felbukkannak a homokos tengerparton, a hegyvidéken, a lagúnákban, az épületekben, mint a burjánzó erdőkben. Az összes tárgy és lény 3D-s, renderelt csoda. A

dinók mozgására különösen odafigyeltek, a valósághűség fizikai modelleken alapul. A lények intelligenciája és viselkedése is igyekszik követni majd – a tudósok által jelenleg feltételezett – valóságot. A megközelítőleg harminc főt számláló fejlesztő csapat láthatóan mindent megtett azért, hogy kiszolgálják a játékosok legmagasabb igényeit. Néhányan már most 1998

egyik legnagyobb játékának jósolják.

megérdemel néhány mondatot. A Star Wars világának egyik szereplőjeként mi más lehetne a célod, mint az univerzum meghódítása?! A választható

játékosok: Han, Luke, Leia, Chewbacca, R2-D2, Darth Vader, Boba Fett. Nem tudom mennyire lehet élvezetes a gép ellen egy ilyen játék, ami a valóságban is csak legalább négy játékos esetében élvezhető. Még az a szerencse, hogy ez alkalommal nem kell hagynunk, hogy a Wookie nyerjen! :)))

Azon filozofáltam, milyen kategóriába lehet vajon sorolni egy társasjáték ilyen típusú számítógépes adaptációját. Nos, a körökre osztott stratégia mellett voksolok, függetlenül attól, hogy még én is tudnék magammal ezen vitatkozni (Oops!)

Septerra Core

Valljuk be, a szerepjátékok piaca közel sem olyan zsúfolt, mint a szimulátoroké mostanában. Ezért is vidultam fel annyira, amikor megpillantottam a Septerra Core képeit. Új, eddig tökéletesen ismeretlen világ vár felfedezésre, melyben csaknem kétszáz helyre látogathatunk majd el! Ebben a játékban minden karakter egy-egy 16 bites renderelt SVGA modell, különleges japán stílusban. Ez ugye elég ritka, vagy nem?! 3D-s renderelt világban játszódó, mangás beütésű szerepjáték. Ilyet még nem láttunk soha! A játékosok Maya szerepében csöppennek a történetbe, melyben feltűnik egy

paraintelligenciával felruházott bio-számítógép is (Core). A híreink szerint a kulcsfontosságú mágiarendszerre nagy gondot fordítanak a készítők és a harc körökre osztott lesz! A Valkyrie Studios RPG-je vitathatatlanul üde színfolt lesz a piacon, bár a megjelenés időpontja még előttünk is ismeretlen.

MAX 2

A MAX úgy tűnik teljesítette az Interplay hozzáfűzött reményeit, s már javában készül a folytatás. Ez év első felében érkezik ennek a real-time stratégiának a második része. A sztori ott folytatódik, ahol abbamaradt, csak tizenöt évvel később. Az emberek és az idegenek háborújába bármelyik oldalon beszállhatsz. Gondolom mindenki végigjátssza majd mindkét küldetéssorozatot, annyira más a sztori, a fegyverarzenál és a

stratégia is. A sheevatok több mint száz egysége igazán komoly választékot jelent, nem igaz?! A már megszokott és bevált fegyverek mellett új kedvencek kerülhetnek előtérbe. Jó eséllyel pályázik erre például a bio-bomba, ami megrongálja az ellenséges egységek páncélzatát.

Minden jó tulajdonsága mellett a MAX 2 egyik fontos eleme, hogy a real-time időzítés mellett körökre osztott módban is játszható (egyidejű körökkel!). A harmadik játékmódban a real-time időzítésen belül lehetőséged van arra, hogy a játék azonnal megálljon, ha ellenség tűnik fel a láthatáron vagy ha külön utasításokkal látod el valamelyik egységedet. A pillanat állj beiktatásának opciót természetesen Te állíthatod majd be, ahogy neked kényelmes és legfőképpen hasznos.

Majd meglátjuk, hogy a grafika, a játszhatóság és a küldetések kihívása elég lesz-e arra, hogy felülmúlja a nagy rivális, a Total Annihilation sikerét.

Shanghai: Dynasty

Még a hírekben, de mire olvassátok, remélhetőleg már megjelent az Activision gondozásában ez a klasszikus kínai játék. A kilenc új grafikus készletet felsorakoztató program minden párja más és más animációkkal örvendeztet meg minket. Ne ijedjen meg senki, ki is lehet kapcsolni. A kínai mellett lesz többek között egyiptomi, sci-fi, fantasy és kölyök készlet is. Az elemek elhelyezése között szerepelnek a klasszikus kutya, majom és nyúl formák, csakúgy mint a Ying-Yang. Újdonság, hogy a program akár öt játékos számára is kihívást kínál. A Dynasty játékosai borsot törhetnek majd egymás orra alá, például visszatéve a már leszedett elemeket vagy arccal lefelé forgatva azokat. A Pandamonium opció verseny lesz az idővel. Minden játékos egyszerre kezd, ugyanazon a pályán és a leggyorsabb, illetve a legtöbb pár leszedője győz. A Dynasty egyébként tartalmazza majd az eredeti Mah-Jongg-ot is.

Return Fire 2

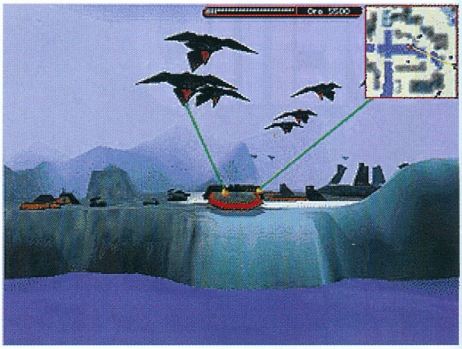
A Return Fire célja egyszerű, meg kell szerezned az ellenfél zászlóját és vissza kell érned vele a bázisodra. Saját központod felépítése is a nyakadba szakad, de korántsem olyan fontos mint a háború, a taktikázás. Itt az akcióé a főszerep.

Az új 3D engine-nel készülő játékról még nem tudjuk melyik kártyákat fogja támogatni, de azt igen hogy a sivatagban, havas tájakon és dzsungelekben dúló ütközetek látványa lenyűgöző. A nézőpont igény szerinti megválasztása részben a játékstílus megválasztása is. A first person típus inkább az akcióhoz közelít, míg a másik inkább a hagyomány real-time stratégiákhoz, természetesen 3D-ben. Akik játszottak az első résszel és nem voltak elájulva, úgy tűnik most el lesznek! A járműkínálat bővült, hiszen a palettán tank, helikopter, dzsip és páncélozott kocsi mellett már csónak, repülő és repülőgép anyahajó is szerepel. A

választható térképek száma pedig harmincról nyolcvanra emelkedett! A multiplayer opciót talán meg sem kéne említenem, de mivel szövetségben is lehet játszani, szerintem fontos.

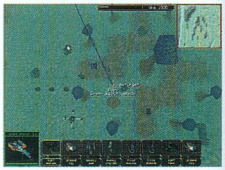
Armour Command

A Ripcord Games jóvoltából egy meglehetősen igényes, 3D renderelt világban játszódó real-time stratégia kerül a napokban a boltokba. A



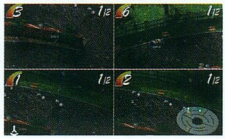
sztori szerint a Földön elkeseredett háború dúl egy idegen faj és az emberek között. A két flotta egy érintetlen bolygó közelébe kerül, melynek kiaknázatlan erőforrásai behozhatatlan előnyhöz juttathatják bármelyik felet. A gond csak az, hogy ismeretlen veszélyek leselkednek a kényszerű hódítókra, akik flottájukat hátrahagyva egy-egy űrhajóval érkeznek a felszínre, hogy folytassák küzdelmüket az életben maradásért és a végső győzelemért...

Negyvennyolc misszió vár több mint hatvan órányi játékidővel azokra, akik felvállalják az Armor Command küldetéseit. A program megszállottainak pedig természetesen megadatik majd az Interneten való játék lehetősége is. (3Dfx, D3D)



Excessive Speed

Az év második felére várható az



Epic Megagames autóversenye. A Chaos Works csapat neve talán ismerősen cseng (Fire Fight), minden esetre az Excessive Speed híven a nevéhez, az egyik leggyorsabb autóverseny lesz idén. Igaz, hogy ez a csapat elszakad a mostani 3D őrület hullámtól és "egyszerű" két dimenziós megjelenítéssel dolgozik. Ezért aztán nem lesz szükség valóságos erőműre ahhoz, hogy az Excessive Speed valóban gyorsan fusson. A többi hozzávaló azonban stimmel: őrült hajsza a túlélésért, díjak, fejlesztések, fegyverkezés. A három játékmód sem tartalmaz újdonságot: single player, grand prix és championship közül lehet választani. Azt

hiszem a sebesség szerelmeseinek az idei kínálat igazán bőséges lesz. (MMX támogatás)

- Armored Fist 2
- Fighting Force
- Die by the Sword
- F22 Raptor
- Jack Nicolaus Golf 5
- Total Soccer
- Ball of Steel
- Frogger
- Arsenal
- Falcon 4
- Mario Andretti Racing
- War Inc.
- Shadow Master

Armored Fist 2

A Halál „első" Ötven Órája a XXI. században!

A hadászati eszközök fejlesztésének egyik fő iránya a lőtávolság növelése. Ennek céljai között szerepel a kockázat, veszteség csökkentése, a taktikai előny kivívása, melyekre való törekvés végigkíséri az ismert történelmet. Ez a fejlődés viszont nem kedvez a játékot kedvelő szimulátorrajongóknak. Egyre több olyan játék készül, amelyek egyébként szimulátornak a szó szoros értelmében mind jobban megfelelnek, ám egyre szűkebb réteget tudnak lekötni bonyolultságukkal, haditechnikai ismereti igényükkel.

Két igazán izgalmas harci eszköz maradt mára, amelyek szimulációi nem nélkülözik az

ezt követő Armored Fist-ben. A

izgalmat, a lassabb mozgásból következő jól követhető látványt és az érdekfeszítő küldetéseket. A NovaLogic mindkettőt igyekszik is kihasználni. Ezt láthattuk a forradalmi grafikai újítással megjelent Commanch-ban, majd az Commanch folytatása után végre megérkezett az AF2 is, amelynek egy gyakorló küldetését játszhatjátok végig a CD-n található demo-val.

Az előző részhez képest jelentős fejlődésen ment át a játék grafikája, ez persze magával ragadta a gépigényt is. P100 alatt ez a játék már felejthető, valamint a 16Mb RAM is igencsak minimumnak számít. Azonban ha megvan hozzá a géped, akkor nem fogsz csalódni. A terep megjelenítéséért a Commanch 3-ban már bemutatkozott továbbfejlesztett Voxel Space technológia a felelős. A domborzati terep jellegzetes képét hagyományos textúrázott tereptárgyak egészítik ki, így a harci járművek is nagyobb felbontásúak a terepnél.

A játékban természetesen a NATO legkorszerűbb M1A2 Abrams páncélosait irányíthatod egy páncélos szakasz vezetőjeként. Az M3 Braedley-k és az M1A2 Abrams-akből álló szakasz bármely Abrams-ének irányítása átvehető. A többi harci járműnek a haladásra, a formációra valamint a céltárgyra vonatkozó parancsok adhatók. A vezetők követik a meghatározott útvonalat és keresik a célpontokat.

Külső támogatás is igénybevehető a tűzerség, valamint a légierő Apach-ainak formájában. A csatába bevont légierő ugyanolyan sebezhető mint mi magunk, ezért hát fontos a jól összehangolt együttműködés is.

Az egyes képernyők abszolút funkcionálisan vannak felépítve, amelyek az egyszerű gyors kezelést szolgálják. Az egérrel működtethető kapcsolók a billentyűzetről is elérhetőek, így jól játszató csak billentyűzetről is. Zavaró, hogy a menükben nem lehet az egeret használni. Remélem ez megváltozik a végleges változatban.

A help-ben nem szerepel, de aki billentyűzetről játszik, próbálja ki a bal CTRL-lal kezelni a kurzormozgatókat. Így a tank irányítása és a torony mozgatása között egy pillanat alatt tudunk váltani. (Magyar billentyűzeten a '-' leütésével kaptok leírást az egyes billentyűkről.)

Mint a képekből is látszik, ez egy igazán látvány orientált játék, ezért fontos szerepet kap a külső nézőpont, amely több kameraállásból követheti tankunkat. A belső nézőpontok alacsonyabb perspektíváiból jóval szűkebb rálátásunk van a terepre, de csak a lövegkezelő munkahelyéről tudunk pontos lövéseket leadni. Kétféle nehézségi szint ad lehetőséget arra, hogy a szimulátorok kedvelői mellett a könnyebb látványos akciót előnyben részesítők is leragadjanak a játék mellett.

Az ellenfelek az Orosz arzenálból kerültek ki, ahol legnagyobb riválisunk a T-80. A demoban sem árt óvatosnak lenni a két jól rejtőzködő T-72-es közelében. Az ellenfél légitámogatását a jó öreg Hind-ek adják.

Nem teljesen realisztikusak az egy-két lövéstől romba dőlő többszintes épületek, de viszont nagyon látványosak, csakúgy mint az ütközéssel kidönthető oszlopok. bárhol leállítható és átvehető az irányítás attól a ponttól. Ez a játékállás mentés-töltésnek egy érdekes megoldása.

A demo már teljesen kiforrott, jól játszható. Ami meglepő lehet, hogy az AF2 DOS alatt fut és nem használ 3D gyorsító hardvert, ezek azonban nem válnak a játék hátrányára. Minden esélyünk meg van rá, hogy egy igazán profi játékot vehessünk majd kezünkbe, amiről a GURU következő számában bővebben is olvashattok.

A teljes változatban több mint 50 küldetés alkotta hadjáratok játszhatóak Európa, Afrika, Ázsia, vagy a Közel-Kelet valamely térségében. Az egygépes játékon túl akár nyolcan is nyomulhatnak majd hálózatban.

Lázi

A játék végén vissza lehet játszani a teljes csatát. A visszajátszás

Fighting Force

Verekedés mesterfokon

A verekedős játékok nem igazán elterjedt programnak számítanak a PC-k körében, de néha-néha azért megtörik a jég és megjelenik valami. Most is így történt, amikor az EIDOS elkészítette a konverzióját egy olyan játéknak, ami már PSX-en óriási sikereket aratott.

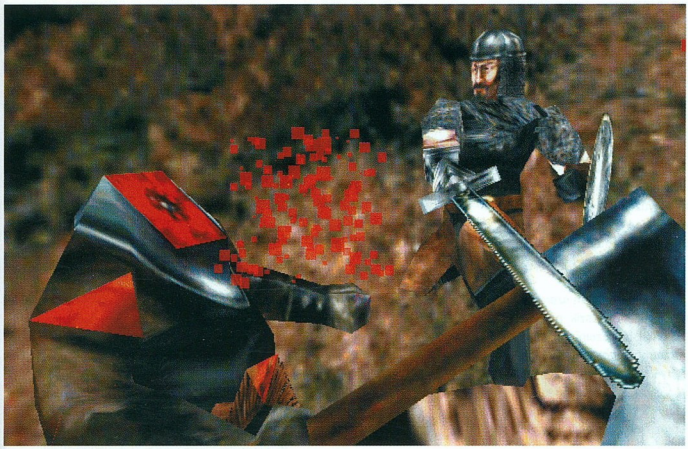
Hogy mi is olyan különleges ebben a játékban, az rögtön kiderül amint elindul a játék, mert a verekedős játékok között ilyet még senki sem vitt számítógépre. A lényeg az, hogy nem úgy történik a játékmenet, mint a megszokott platform verekedéseknél, hanem teljes három dimenziós térben mozoghatunk. A gyorsítókártyával rendelkezőknek lehet nagyobb örömuk, mert Direct 3D támogatással rendelkezik a játék. Az elején négy szereplő közül választhatunk, a demo verzióban csak egy pálya van. De nem kell aggódni, így is van miben gyönyörködni. Lehetőségként még találhatunk egy Battle Arena nevű opciót, amiben valószínűleg Mortal Kombat stílusban lehet majd harcolni. De inkább a hagyományos játéktér az ami a legjobb móka. Játék közben az úton találhatunk autókat, postaládát satöbbit, amelyeket érdemes szétverni mert hasznos dolgok potyoghatnak ki belőlük. Ezek között a tárgyak között lehet aknavetőtől kezdve a baseball ütőig minden, a Space billentyűvel lehet őket eldobni, azután rövid időn belül eltűnnek a használt dolgok. A teljesen megölt emberekből néha kieshet egy arany vagy ezüst tömb, ezeknek ha neki megyünk már fel is vettük őket, nem kell értük lehajolni.Az irányítás kicsit furcsa lehet elsőre, mert nem igazán találja ez ember, hogy hogyan kell előre menni. A Space gomb egyébként nem csak a tárgyak eldobálására való, hanem azzal lehet futni is. Futás közben ha megnyomjuk vagy az ütés vagy a rúgás gombot, azzal kirúghatjuk az ellenfél lábát vagy nagyobbat lehet ütni. Ajánlom mindenkinek, hogy nézze végig a demot, mert ott meg lehet nézni, hogy miket lehet csinálni. Természetesen nem maradhat ki a két játékos üzemmód sem a programból, talán ez a módja a játéknak az, ami a legjobb. Főleg az, amikor elveszed a haverod elől a fegyvereket.

Nem hiszem, hogy lesz közületek olyan, aki ha egyszer kipróbálja a játékot végig nem viszi az első pályát, tényleg remek szórakozást nyújtott nekem és a haverjaimnak is. Nosza próbáljátok ki!

Chris

Die by the Sword

Harc és küzdelem



Az Interplay gondozásában lát napvilágot a régóta várt Die by the Sword. A program a mostanában egyre népszerűbb fantasy stílust részesíti előnyben, s leginkább a Tomb Raider-hez hasonlít. Itt is egy hőst kell pátyolgatnunk egyre mostohább körülmények között. Ez a rövid kis demo csak ízelítőt ad a végleges programból, de még így is tetszett amit láttam. Már nagyon régen vártam egy olyan kalandjátékra, ahol a harc rész nemcsak esztelen vagdalkozásból áll. A készítők ebben a témában igencsak kitettek magukért. Nem mondom, hogy elsőre el lehet vele boldogulni, de kitartó gyakorlással bárkiből remek harcos lehet. A program tipikus 3D-s játék, ezért a gond nélküli futáshoz bizony igen komoly gép szükséges. Ezen felül nagyon nem árt beszerezni egy 3Dfx kártyát, mivel csak azzal fog igazán jól működni. A demoban sajnos a kaland részből nem sokat láthatunk, de bőven kárpótol minket az aréna rész. Itt egy lávafolyó mellett kell egyre keményebb ellenfelekkel megküzdenünk, elsőre csak egy disznó kinézetű orkkal, de ő még nem okoz nagy problémát. A második ellenfelünk egy hosszú karddal felfegyverzett csontváz, aki már megizzasztott egy párszor. Ezután kezdődtek az igazi problémák, mivel már többen támadtak rám egyszerre. Kettővel még csak elbírtam, de igazán akkor lepődtem meg, amikor három csonti jelent meg az arénában. Ha ez nem lett volna elég, akkor valami nagyokos kitalálta, hogy lógjon a karakter fejjel lefelé egy kötélen a lábán. El lehet képzelni azt a kavarodást. Persze egy speciális mozdulattal levághatjuk magunkat, de akkor nagy az esély, hogy a forró lávába zuhanunk. Az persze nagyon nem tesz jót az egészségi állapotunknak. A harc közben persze sebződnek az ellenfelek, s ennek jól látható jelei is vannak. Szörnyű vágások jelennek meg a testeken, sőt egy-egy szerencsésebb csapással még az ellenfél végtagjait és a fejét is lecsaphatjuk. Egy végtag elvesztése még nem jelenti a csata végét, bár elég mulatságos látvány amikor egy ork fél lábon ugrálva próbál meg támadni. Azt gondolom mondanom sem kell, hogy a kész verzióban nem csak ez a kétféle ellenfél keseríti meg az életünket. Repülő sárkányok, koboldok, sőt még óriás csápok is szerepelnek a felaprítandó ellenfelek között.

A program érdekessége, hogy a mozgás nem a megszokott módon lett kifejlesztve. A Die by the Sword a tényleges fizikai modellt vette alapul, tehát a programban úgy mozog minden izület és hajlat mint az eredetiben.

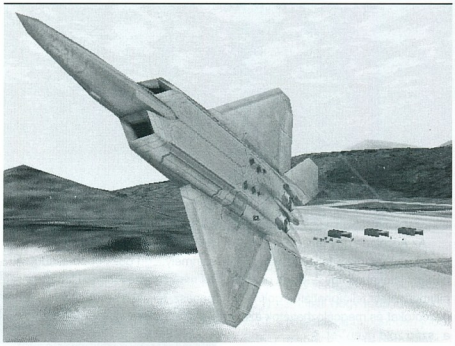
A játék elég intenzíven támogatja a többjátékos igényeket is. Az arénában egyszerre négy játékos apríthatja egymást, így lehetőségünk lesz akár csapatokat is formálni. A megjelenés valamikor a tavasz elején várható.

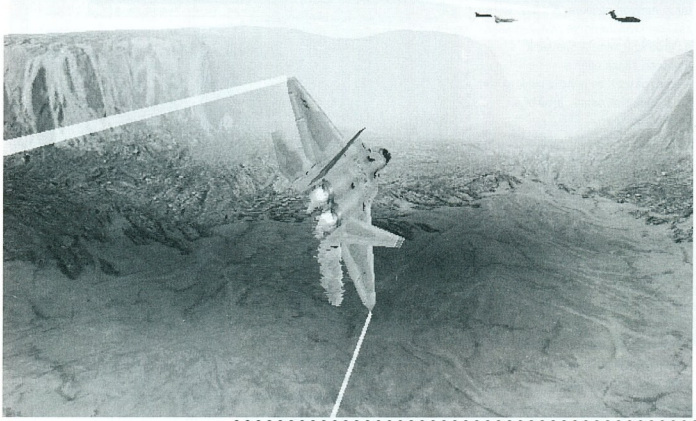
Mocsy

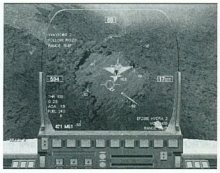
F22 Raptor

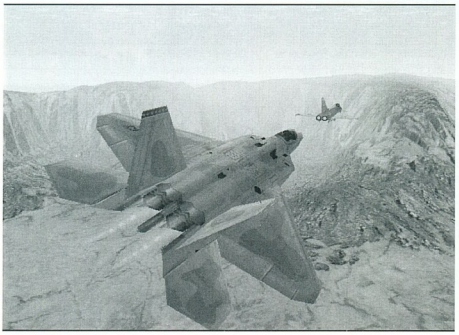
Harmadik a sorban

Biztosan mindenki emlékszik még arra, hogy nem is olyan régen a Novalogic cég bemutatott egy hasonló nevű programot, amit F22 Lightning II.-nek hívtak. Most megérkezett a következő rész demo verziója, amit F22 Raptor-nak kereszteltek el. Ez lesz a piacon megjelenő F22 szimulátorok között immáron már a sokadik, de úgy tűnik nem lehet elég bőrt lenyúzni erről a repülőgép típusról sem. De sebaj, végül is nem volt ronda ez első rész sem, egy próbát igazán megér. Szerény 3Dfx tulajdonos megjegyezném, hogy lehet hogy csak a demo verzió hibája, de elég rusnyának tűnt számomra az, hogy magasabban repülve nem lehet messzebb látni, ha a gépem bírná még akkor sem. De alacsonyan repülve a táj látványával nincs semmi más gond, csak ez az apróság. Egyetlen küldetés van a játékban, amelyben közeledő MIG-27-eseket kell levadászni, szám szerint négyet. A küldetés a kifutópálya elején kezdődik, felszállni pedig úgy a legegyszerűbb, ha megnyomjuk a Backspace gombot (utánégető) és 180 csomó feletti sebességnél felemeljük a gépet. Ha megjelennek az ellenséges gépek a radaron (kis piros „T" betűk) forduljunk feléjük, készítsünk az Enter gombbal egy lövéslistát és várjuk meg amíg lőtávolságon belülre érnek. Ha ezt megtették pirosra vált a háromszög a képernyőn és már tüzelhetünk is a Space billentyűvel. Roppant egyszerű a játék kezelése, de ha valaki valamit nem talált, meg kell nyomni a „?" billentyűt és a játék kiírja az összes irányításhoz szükséges kezelőgombot, s nem lesz gond. A zene sajnos nálam nem szólt, de a hanghatások klasszak, például nagyon hangulatos a rádió kapcsolat a torony illetve a többi vadászgép között, nem tűnik annyira gépiesnek mint egyéb játékokban. A programban van ugyan multiplayer üzemmód, de egyelőre csak az internet opció működik, később valószínű, hogy lehet majd LAN-on játszani. Számomra a cég előző F22 szimulátora, a Lightning II. volt az első repülőgép szimulátor amit többjátékos üzemmódban ki tudtam próbálni, és nagyon tetszett, biztosan ez is lesz olyan jó.









révén sajnálattal kellett megjegyeznem, hogy még nem támogatja a játék a gyorsítókártyámat, de remélem a teljes verzió majd fogja. Bár emiatt azért aggódom, mert a Novalogic cég nem nagyon töri magát, hogy bármi eddig megjelent játékához 3Dfx patch-et kiadjon, lehet hogy nem is lesz benne. Nagyon jól esne például egy upgrade a Comanche 3-hoz vagy az Armored Fist 2-höz.

Az opciók között nem nagyon lehet találni hasznos funkciót, de azért az első oldalán állítsunk be maximális látótávolságot a „texture distance" menüpontban. Ha lehet itt

Az a baj, hogy lehet hogy ez csak egy demo verzió, akkor is kevés ez az egy küldetés ami a játékban van. Interneten infót a játékról, a programról, illetve egyebet a cég által eddig kiadott más programokról a http://www.novalogic.com/ oldalon találhattok.

Chris

Jack Nicklaus Golf 5

A csendes sport megszállottjainak

Az Accolade úgy tűnik notóriusan gyártja a folytatásokat néhány játékához. Így érkezett el a pillanat, mikor felkaphatjátok golf cuccotokat és megcélozhatjátok azt a „szép zöld gyep"-et. A sakkprogramok után az egymást követő golf programok következnek olyan szempontból, mekkora újítással tudják az újabb játékok felülmúlni az előzőt. Az már senkit nem lep meg, hogy ennyi meg annyi millió szín, ugyanennyi képpont és kb. fele ennyi multiplayer. Mi lehet vajon a legfontosabb egy jó golf programnál? A sebesség nem meghatározó ennél a kiegyensúlyozott, higgadt vérmérsékletű úriemberek által kedvelt sportban (sznobok nem meghatározóak). A látvány az fontos. Fontos, hogy minél jobban közelítse a valóságot. A hang, az csak zavaró tényező, amikor komoly koncentrációra van szükség egy ütés előtt.

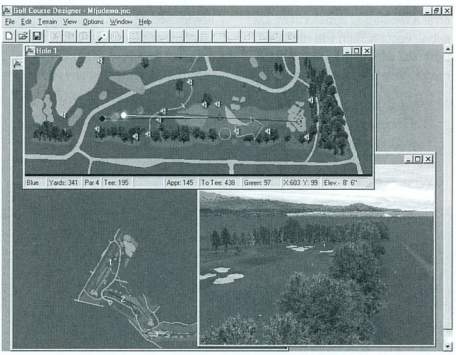
A játékostársak is fontos tényező, hiszen lehet ezt versenyszerűen is űzni. Mindezek a szempontok azonban ismertek valamennyi golf játék szerzője előtt. Talán csak egyetlen szempont van, amit csak az Accolade-es fiúk ismernek, ez pedig a sorozat varázsa.

Az ötödik részben természetesen minden benne van ami a jó golfozáshoz, golf bajnokságokhoz szükséges. A Win95 alatt futó játék bármilyen felbontású, legalább 15 bites színmélységű desktopon elindul. A táj megjelenítésére nem lehet panasz, teljesen rendben van. Ha nagyon kötekedni akarok, akkor csak annyit mondhatok, hogy a terep nagyon statikus. A lyukat jelző zászlón kívül semmire nem hat akár az erős szél sem. A falevelek mereven állnak ellen a légmozgásnak és a víz is csak akkor tűnik cseppfolyósnak, amikor a labda belehullik.

A legnagyobb figyelmet azonban a játékos megalkotására fordították a grafikusok. Profi golfozók mozdulatait lopták el, hogy igazán élethű ütéseket lássunk a képernyőn. A játékosok (a demoban csak egy) a maguk 2000 poligonjával tényleg jól néznek ki, mozgásuk kifogástalan. Mindenesetre a játék szempontjából ennek vajmi kevés jelentősége van.

Ha már a grafikánál tartunk, szólni kell a változtatható kameraállásokról is. Többféle szemszögből tekinthetjük végig az ütést a játékostól a földetérés várható helyéig. A kamerák négy magassági szintjén, a testközelitől egészen madártávlati perspektíváig szemlélhetjük a játékot.

A játékban a világ öt vagy tíz (?) golfparadicsomába látogathatunk el. A teljes változathoz még nem volt szerencsém, különböző helyeken eltérő adatot közölnek erről.



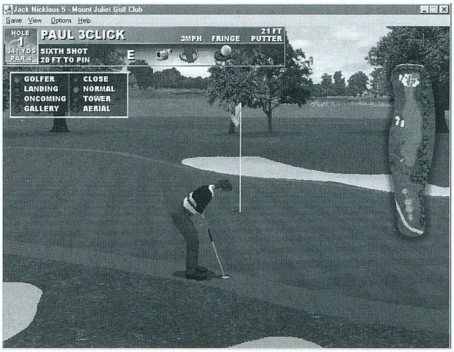
Verseny közben a CBS egy profi sportriporterének kommentárjait hallgathatjuk. Aki pedig nem elégszik meg a mellékelt pályákkal, egy szerkesztővel saját maga is elkészíthet egy újat. Lehetőség van saját grafika bevitelére is, a számos újítás mellett. A JN4-hez is számtalan plusz pálya található már az Internet-en, gondolom az őrület tovább fog folytatódni az új résszel.

A golfütő kezelésére háromféle módszert építettek a programba. A 2 és 3 kattintásos klasszikus ütőkezelések mellett egy egészen újat is kitaláltak. A neve szerényen : MouseMeter(TM). Használatával egy fokkal élethűbben üthetünk az egér használatával. Bár a szerzők szerint: „az ütés igazi érzését adja...". A lényege abból áll, hogy a játékost felülnézetből mutatva, az egérrel folyamatosan mozdíthatjuk el a játékos szoros kapcsolatban álló ütőjét, karját, vállát. Az ütés lendülete és az elcsavarás mértéke is kézügyességünktől függ, szemben a 2 klikkes módszer reflex játékával.

Az ütés előtt egy halvány nyíl mutatja az ideális röppályát. Ennek irányát és hosszát állíthatjuk. Az ideális annyit jelent, hogy nekünk kell az ütés során korrigálni a szél és a talaj hatását.

Természetesen a multiplayer sem hiányozhat ma már egyetlen játékból sem. Hálózat, soros pot, modem és Internet szerepel a palettán. A gépi játékosok intelligenciája is továbbfejlődött. A versenyeket rengeteg pontozási módszer és egyéb szabály mellett játszhatjuk, még az Accolade saját bajnokságain is részt vehetünk.

A demoban egyetlen 3D játékossal játszhatunk 3 lyukat a Mount Juliet Golf Klubban.



Lázi

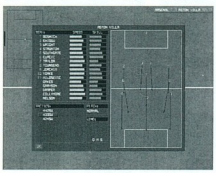
Total Soccer

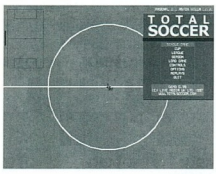
Totális football

Érdekes módon négyévenként rendszeresen felélénkülnek a programozók, hogy valami új focival lepjék meg a digitális focirajongókat. Ki tudja miért? :-)

A Total Soccer talán egy figyelmet érdemlő darabja lesz ennek az elkövetkező hullámnak. A pálya játék közben felülről látható, kibe kapcsolható mintázattal. A fokozatmentesen emelhető, süllyeszthető nézőpont a labdát követve görgeti a képernyőt. Mindezt akár 60 képkockával másodpercenként. Ez akár soknak is tűnhetne, de ha mégnézzük mi animáció van a játékosokon, akkor kiderül, nem volt ezt olyan nehéz elérni. Arról nem is beszélve, hogy már ezzel a rossz dumával is csak egymást próbálják túllicitálni a fejlesztők.

Első ránézésre teljesen egyszerűnek, mondhatni primitívnek tűnik a játék megjelenítése. A lényeget nem is a grafikában kell keresnünk, hanem inkább a játékmenetben. A még teljesen kinagyított pályán is apró játékosok veszekedett sebességgel pörögnek, forognak, rohangálnak. Az első próbálkozás alkalmával már az is nagy élmény, ha el tudod kapni a labdát. A kezelés nem bonyolult, mivel az irányításon kívül csak a rúgásra és a passzolásra van két gombunk, ami lehet joy-on vagy

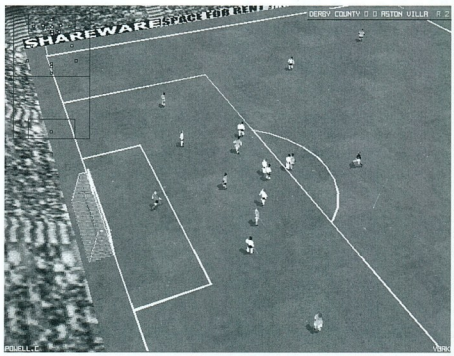




billentyűzeten. Ennek ellenére a játékosok irányítása meglehetősen nehéz feladat. Az természetes, hogy a játékosok igyekeznek a labdához, valamint a taktikai beállításban meghatározott helyükhöz közel maradni, de a labdavezetés már a mi dolgunk. A labdát egyenesen vezetve ha a játékos balra fordul, csodák csodájára a labda egyenesen halad tovább. Ez rendben is van. A fizika törvényei miatt ennek így kell lennie, hiszen a játékos nem jelent számottevő gravitációs vonzerőt a labda számára. A gond csak az, hogy a labda irányváltoztatásához rá kell fordulni a megfelelő irányból, ami komolyabb gyakorlás igényel. A játékosok sebessége a méretekhez képest túl gyors, ami elég idegesítő volt számomra.

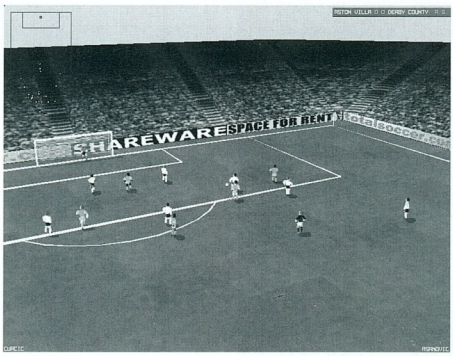
Nézzük még milyen nem teljesen nyilvánvaló trükkök állnak rendelkezésünkre a labda kapuba juttatásához:

- PASSZ nyomvatartva a labdára futáskor. A játékos megáll a labdával és a passzolás iránya megválasztható;
- Rúgáskor a gomb nyomvatartásának hossza a rúgás magasságát befolyásolja;
- Ha a labda a levegőben van, fejelni a rúgással lehet;
- Ha a ladba a földön van, de nem a játékosnál, akkor a rúgásra becsúszással szerelhetünk;



Szöglet:
rúgás - a 11-es vonalon belülre;
passz - a legközelebbi játékosnak.

A játék bármikor megszakítható egy kis visszajátszásra (F5). Ilyenkor



változtatható lelátó pozícióból nézhető vissza a legutolsó akció (PGUP, PGDWN).

A taktika játék közben is változtatható, amennyiben valami miatt a labda áll (F11-12 pl.: bedobáskor).

A játék W95 alatt fut többféle felbontásban. Normál monitorokon nem sokat látni a nagyfelbontású játékosokból, de úgy tűnik a házi mozi tulajdonosokra is gondoltak. Néhány állítási lehetőséggel gondoltak a gyengébb gépekre is.

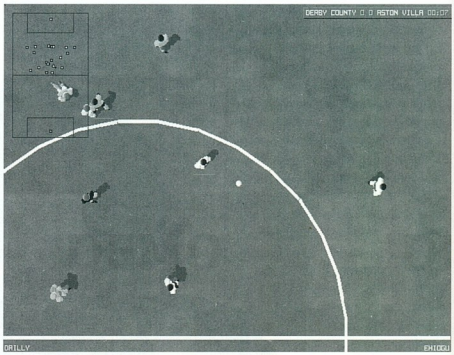
A teljes változatról azt állítják, hogy nemcsak hogy több funkció kerül a játékba, de mindenben jobb is lesz mint ez a demo. Remélem, hogy ez így is lesz, mert attól eltekintve, hogy gyakran fagyogatott, nem hozott lázba.

A teljes változatba a következők kerülnek be:

- jóval több szerkeszthető taktika;
- csapat szerkesztés;
- Kupa, Liga mérkőzések és teljes idény;
- szél és időjárás;
- változtatható dőlésű pálya;
- stb., stb...

Talán várhattak volna még egy kicsit a demo kiadásával, de ha már itt van érdemes megnézni, a teljes változatot amit februárra ígérnek, meg majd meglátjuk.

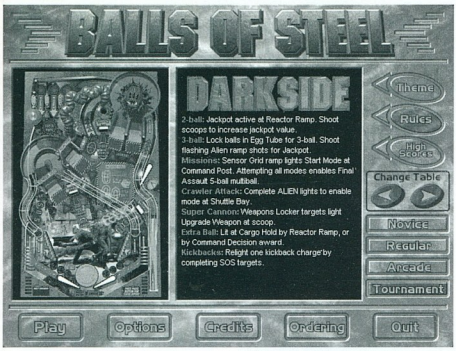
Lázi



Balls of Steel

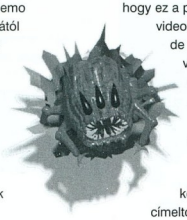
A golyók bűvöletében

A flipper-szimulátorok a home computerekkel egyidősek, hiszen már a nyolcbites korszakban is volt belőlük jó pár. PC-re ez idáig csak néhány olyan programot írtak, sok minden le lett tiltva, de azért egy pályán játszhatunk vele. Érdemes átnézegetni a különféle opciókat, beállításokat, és csak utána a Start gombra bökni. Ha

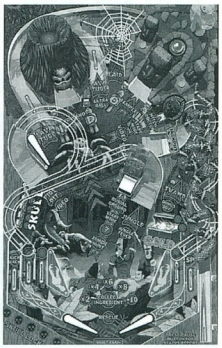


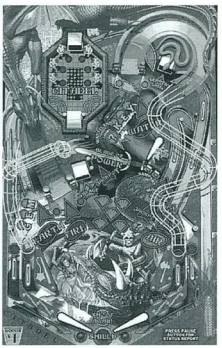
melyek ténylegesen flippert szimulálnak. A többiek között sok olyan van, amelyik nagyon jó golyós-táblás játéknak, és sok olyan, melyről inkább el kellene feledkezni.

A Balls of Steel elindítása után deklarálhatjuk, hogyan keménykednek a kiadók a felhasználóval. Az demo elindításainak számától függően egyre több korlátozást kap a játékos - 3 golyó, 2 golyó, 0 golyó, - azaz 50 indítás után a szoftver már csak a főcímig hajlandó elindulni. (Persze ha rutinosak vagyunk, akkor a programból CTRL+ALT+DEL és End Task kombinációval lépünk ki, és nem a Quit-tel, ilyenkor nem léptet a számláló he, he, he…). És persze ott a végén a felszólítás, hogy tessék megvenni a teljes verziót. Hát meg kell hagyni, furcsa üzletpolitika, de valószínűleg hasznos lesz, mert ezt a programot sokan meg fogják majd venni. S hogy miért, azt könnyen eldönthetitek Ti is, ha felinstalláljátok a Balls of Steel shareware demo-ját.

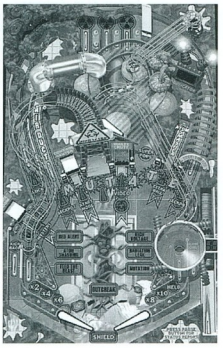


Némi huzavona, Scitech's Display Doctor, DirectX installálás után máris indíthatjuk a játékot. A sok korlátozás ugyan meglátszik a játékon, mivel valaki idáig eljutott, akkor itt az ideje, hogy felkösse az alsó végtagjait takaró ruhaneműjét, mert amit látni fog, az nagyon "forró" dolog lesz. Az elénk táruló grafika mellbevágó, szinte tökéletes másа (terve) egy igazi asztali flipperének. Az Enter-rel elindítva a játékot ismételten mellbe vág a sebesség, és a scroll finomsága. Nem tudom, hogy ez a processzortól - videokártyától mennyire függ, de P166-on (190Mhz-n) valami brutálisan jól néz ki. A PC-s programozók valószínűleg rájöhettek arra, hogy nem csak az Amiga-s grafikus chipset-nél van lehetőség a képernyőadatok címeltolásos kiolvasásával az igen finom scroll megvalósítására, hanem bármelyik "mezei" PC-n is megoldható valahogyan a finom grafikamozgatás. Nos ez remekül sikerült, hiszen a játékot olyan szinten feljavítja a tükörsima scroll, hogy egyből mindjárt megmondom egy amigásnak, hogy nézze már meg de azonnal. Ez mellé egy rakás olyan dolog is járul, amit eddig, ilyen megvalósításban még sohasem láttam PC-n. A golyó(k) mozgása teljesen élethű, a flipperütőkről természetes szögben pattan vissza a golyó (nem úgy, mint az amigás flippereknél megfigyelhető Squash-ütő effekt), az ütés érzékeny célpontok csak akkor aktiválódnak, ha erőből megy nekik a golyó (ha csak lecsorog mellettük, akkor rá se hederítenek). Az egész összhatásra csak azt lehet mondani, hogy ÉLETHŰŰŰ!!! De jó hogy valaki végre megnézett egy igazi hús-vér, akarom mondani csavar-vezeték flippert! Mert csak úgy lehet valamit lekoppintani, hogy az ember tisztában van azzal, amit éppen koppint.



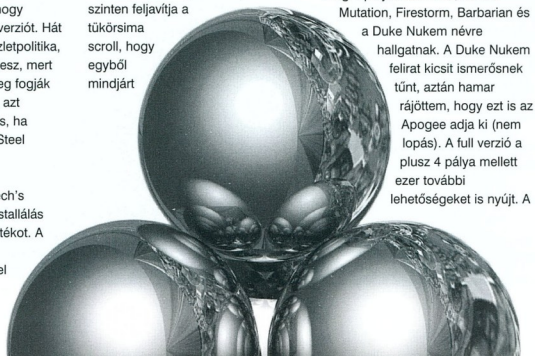


Elég az ömlengésből, lássuk mit tud a progi. A szokásos történetorientált flipper ez is, a különféle időhöz kötött "küldetéseket" vagy a táblán, vagy a DOT Matrix kijelzőn kell majd játszani (shuttle a meteormezőben, szörnylövészet, stb.). Van persze multiball is, ilyenkor (ha nem kapcsoltunk eleve full képre) a játék a scrollozós megjelenítésről átkapcsol teljes képre. Egyébként nem említettem, a gafika 800x600-ban megy (a scrollozás közben is!!!), tehát a full képernyős megjelenítés is teljesen játszható, csak megfelelő méretű monitort igényel. A különféle rámpákra fellövöldözve a golyót aktiválhatjuk a küldetés, vagy fegyverszoba "lukat". Ha egymásután több különböző rámpára sikerül felőni a golyszlit, akkor multi COMBO-kat is elérhetünk (nekem triple combo volt a legjobb).



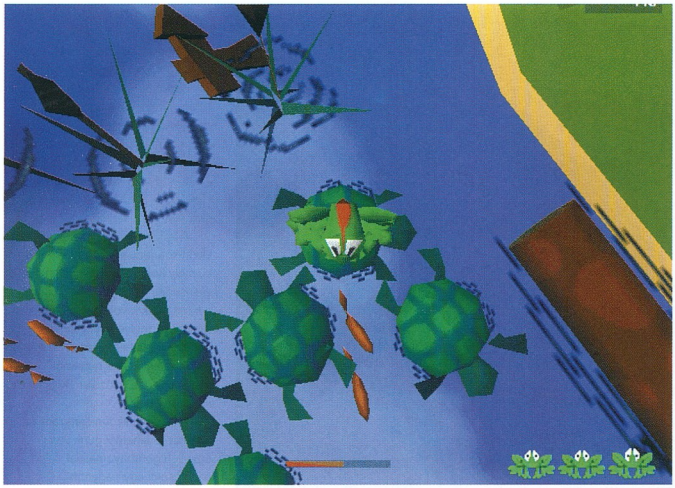
A demo 1 db játszható pályája, a Darkside mellett a végleges verzió még 4 pályát tartalmaz, ezek a Mutation, Firestorm, Barbarian és a Duke Nukem névre hallgatnak. A Duke Nukem felirat kicsit ismerősnek tűnt, aztán hamar rájöttem, hogy ezt is az Apogee adja ki (nem lopás). A full verzió a plusz 4 pálya mellett ezer további lehetőségeket is nyújt. A legérdekesebb, hogy a High Score táblánkat a netre feltölthetjük, így ott mindig az abszolút világ-legjobb eredmények lesznek láthatók: ha kiruk voltunk, akkor milliók láthatják hihetetlen eredményünket. A Pinball Wizards tényleg varázslatosat alkotott, nem vitás. A teljes verziót már alig várom (remélem kapunk belőle).

Sakman



Frogger

Béka úr visszatér a képernyőre



Mindig jó dolog visszagondolni azokra az időkre, amikor még bélással, meg ötforintossal mentek a játékgépek. Mekkorákat tudtunk örülni egy új játéknak, ahol a régi piros helyett zöld pacával kellett kergetni a régi kék háromszögek helyett az új lila köröket. Nos ezek az idők véget értek, és bár a játéktermi játékok mindig is előtte fognak járni az otthoni gépeknek (főként a hardver ára miatt), a minőségben azóta alapos változások mentek végbe. Ha most visszautazhatnék egy P200-as 3Dfx-es konfiggal kb. 10-12 évet az időben, és kiraknám egy üzletbe pénzért játszani, asszem még a déli sarkról is oda járnának kvékelni (én meg gusztustalan zsírosra keresném magamat). Persze ez csak fikció.

Szóval a Hasbro azonkívül, hogy mindenféle táblás meg nem táblás játékot árul, már régebben betette a lábát a játékszoftver piacra is. A kiadott játékok - közülük jópár táblás játék adoptáció - kivétel nélkül mind nagyon szépek és jók voltak, játszhatóság szempontjából pedig a maximumot nyújtották.

Gondoltak egyet, és elkezdtek kutakodni valamiféle ötlet után. Ekkor került elő a méltánytalanul elfeledett Frogger c. játék. Ebből az egyébként nagyon jópofa és végletekig egyszerű játékból szinte csak a 8 bites gépek hőskorában - C64, Spectrum - készültek klónok. Szóval elővették 1981-ből (17 év!!!) a Konami cég Frogger-ét, egy kicsit dizájnoltak rajta, írtak hozzá sztorit és 3D-s hardver támogatást, és kész is a JÁTÉK. Mert a Frogger ma is a JÁTÉK kategóriába sorolható. És azért nagybetűs, mert ma már etalonnak számít.

Főhősünk ismét egy béka típusú állat lesz, abból is a mama altípus. Békamama elkódorgott békacsemetéit kell megkeresnünk egy veszélyekkel teli pályán. Békamama irányítása a mi dolgunk lesz. A pálya a szokásos vizes - autós, tehát az alapkoncepción nem változtattak. Már 1981-ben is furcsa volt, hogy egy béka miért nem tud úszni? Az O.K., hogy nem vagyunk autógumiállók, de vízállók miért nem? Juteszembe a vicc: Három béka beszélget a buszmegállónál: Jön a bu... prtty mi..? prtty ja..! prtty... De vissza a témához. A béka víziszonyát valahogyan biztosan meg tudták akkor ideologizálni, és slussz.

Az első (demo) pálya egyébként fordítva van, mert a Konami játékban először jöttek az autók és

utána a vizes rész. Tehát a pálya első fele kis szigetekből és úszkáló farönkökből meg teknőccsapatokból áll. Ezek körbe-körbe úszkálnak, az eredeti játékban kiúsztak a pályáról (meghalás), tehát itt már van újítás. Ezekre ráugrálva utazhatunk, persze van ahova csak egy bizonyos farönk vagy teknőcraj visz el. Utunk során találhatunk legyeket, ezeket megehetjük (CTRL). Tök jó pofa, ahogyan a béka kizizzenti a nyelvét. Az autós résznél már leszek gondjaink. A csemetéink az autóút túloldalán, négy bemélyedésben bújtak el (az eredetiben csak be kellett ugrani az üres részbe). Ha egyikük megvan, akkor szerencsére nem kell vele visszakecmeregni, hanem újra a startpozícióba kerülünk, és mehetünk a többiekért.

A búcsúképernyőn még említést tesznek arról is, hogy nem lesz monoton a játék, mivel 10 világban, összesen 33 pályán kell majd bizonyítanunk rátermettségünket a Világ Legjobb Békamamája címre.

A grafikáról. A Frogger-en látszik, hogy 1998-at írunk (mondjuk '97-ben készült). A szofveres 3D sem néz ki rosszul, de ma már szinte alapkövetelmény valamiféle 3D-s gyorsító megléte. Legjobb tudomásom szerint nincs egyetlen 3D-s hardverre sem optimalizálva, hanem a Microsoft D3D-t használja. A program indításkor leteszteli a detektált 3D-s kártya driverét, és ha az támogatja a szükséges dolgokat, akkor fel is ajánlja. A Custom pontban lehet tovább állítgatni az opciókat. Ha csak egy S3 Virge-ünk van, akkor is érdemes mondjuk 512x384-ben megpróbálni elindítani a játékot, mert meglátásom szerint igazából nem nagyon igényel gyors 3D-s hardvert. Ettől függetlenül nem lehet nagyobb felbontásba kapcsolni 640x480-nál. 3Dfx-en nagyon szépen megy, és a grafika is lenyűgöző. PowerVR-en is kifogástalan sebességgel fut, a grafika ugyanolyan szép mint 3Dfx-en, mindössze pár igen apró grafikai bug található benne.

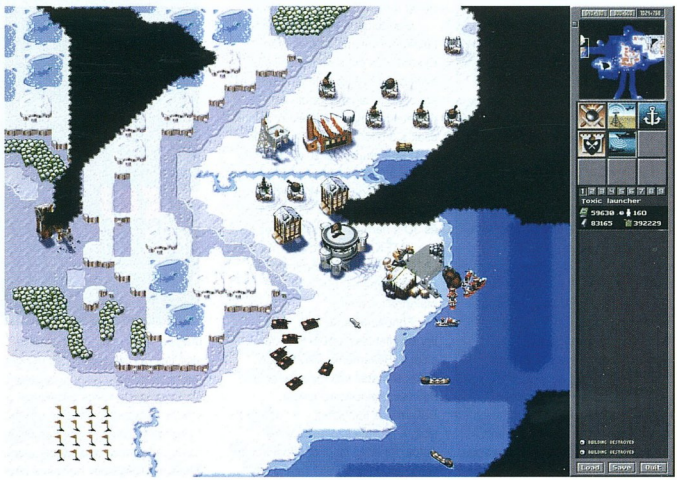
A régi játékok felélesztése számomra egyenlő a nosztalgiával. Mindig jó dolog egy igazi ötleteket felsorakoztató, de már nagyon régi játék újrakreálása az éppen aktuális elvárások alapján. A Frogger is megjárta ezt az utat, és a végtermék igazán jóra sikerült. Remélem legalább akkora "sikere" lesz, mint anno '81-ben a bélásnyelőnek.

Sakman

Arsenal

Vissza a múltba

A Red Alert klónok szünni nem akaró áradata elől nincs menekvés. Minden valamire való cég kiadott már egy ilyen játékot, bár ezek igen nagy százaléka a bőven felejthető kategóriába tartozott. Egy kezemen meg tudnám számolni azokat a programokat, melyek megközelítették a nagy elődöt. Pedig az már több, mint egy éve megjelent és még mindig nem tudták letaszítani a trónjáról. Azt azonban minden cég tudja, hogy ha valakinek ez a hadtett sikerülne, akkor az illető csapat anyagi gondja az elkövetkezendő kétszáz évre megoldódna. Ezért is készülnek még mindig Red Alert stílusú stratégia programok. Az egyik ilyen próbálkozás az Arsenal. Egy számomra ismeretlen francia csapat készítette a programot. A régi jól bevált recept szerint dolgoznak. Megírnak egy játékot, kiadnak belőle néhány pályát, de gondosan ügyelnek arra, hogy ne lőjenek le minden poént a játékkal kapcsolatban. Aztán elkérnek egy szerény összeget a játékosoktól a program további fejlesztésére. Talán kevesen tudják, de az egyik legnagyobb fejlesztő gárda, az ID is így kezdte néhány évvel ezelőtt a Wolfenstein-nel. Azóta meg már olyan programokat hoznak ki, mint a Quake 2. Vitathatatlan, hogy ez a módszer egyszer már bevált, de nem szabad elfelejteni, hogy azóta már eltelt vagy öt év és illene a



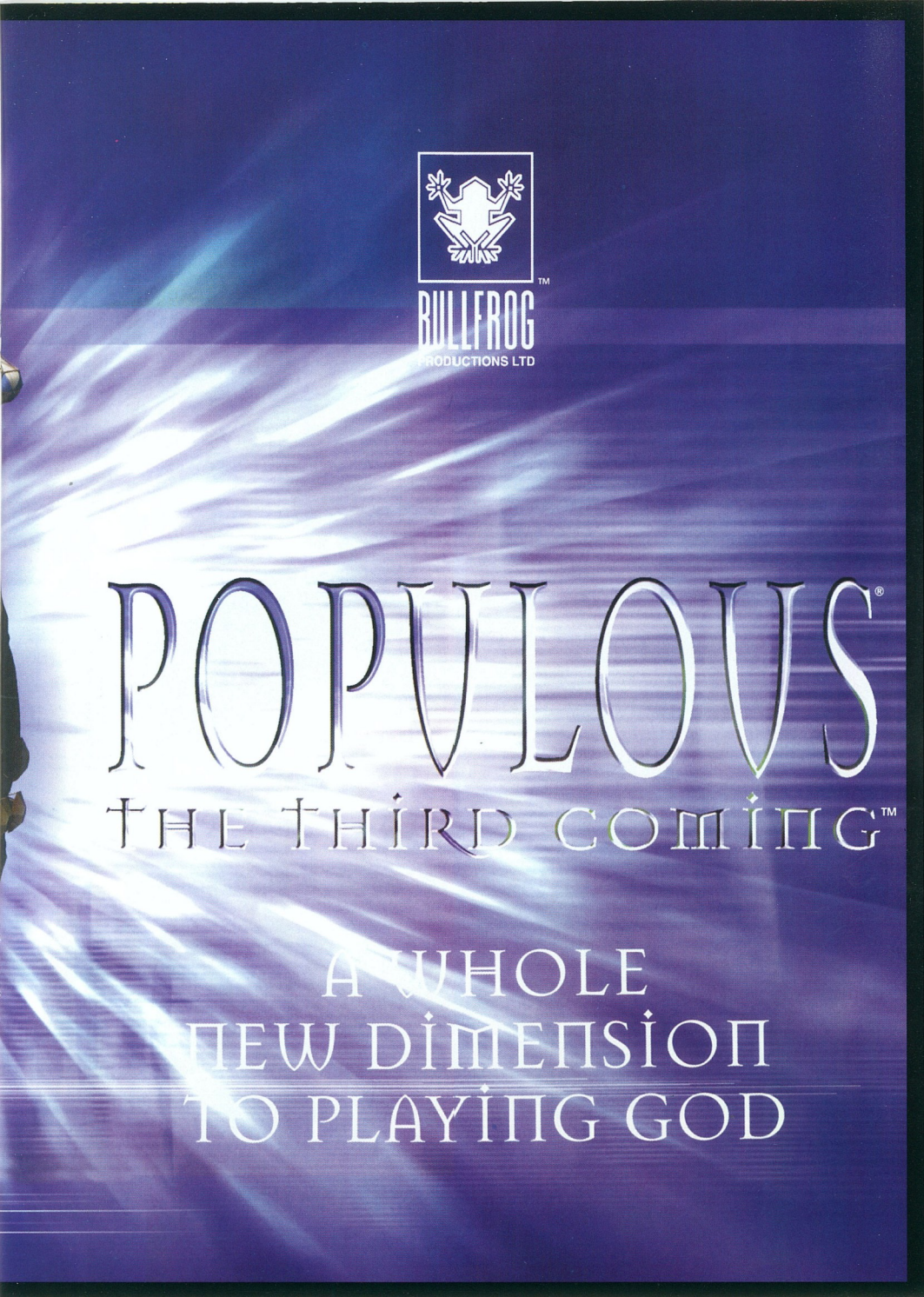
shareware programoknak is némi fejlődést mutatni. Sajnos ez egyáltalán nem igaz az Arsenal-ra. A grafikai kinézet igen kezdetleges, még meg sem közelíti a Red Alert-et. Még azt is meg merem kockáztatni, hogy a Dune 2 szebben nézett ki, bár lehet hogy csak az idő szépíti meg az emlékeimet. Egyetlen dolog volt ami megragadott a programban, az enciklopédia. Itt az összes fegyverről kapunk egy viszonylag tűrhető képet és egy minden igényt kielégítő leírást. Ha már az egységeknél tartunk, akkor rögtön szembetűnik a gyalogos egységek teljes hiánya. Igazából nincs rá magyarázat, hogy miért is hagyták ki ezeket a csapatokat. A hagyományos tankok és rakétavetők nem hiányozhatnak, de igazán nem nyújtanak semmiféle újdonságot. Pozitívum viszont a légi és vízi egységek viszonylag nagy száma. Vadászrepülőből rögtön kétféle típust is választhatunk, az egyik normál reptéren képes landolni, a másik viszont kifejezetten csak anyahajóra képes leszállni. Aztán ott vannak a bombázók, melyek közül az egyik képes még atombombát is szállítani. Természetesen nem maradhatott ki a hírhedt Stuka sem, mely az ellenséges páncélosok életét hivatott megkeseríteni.

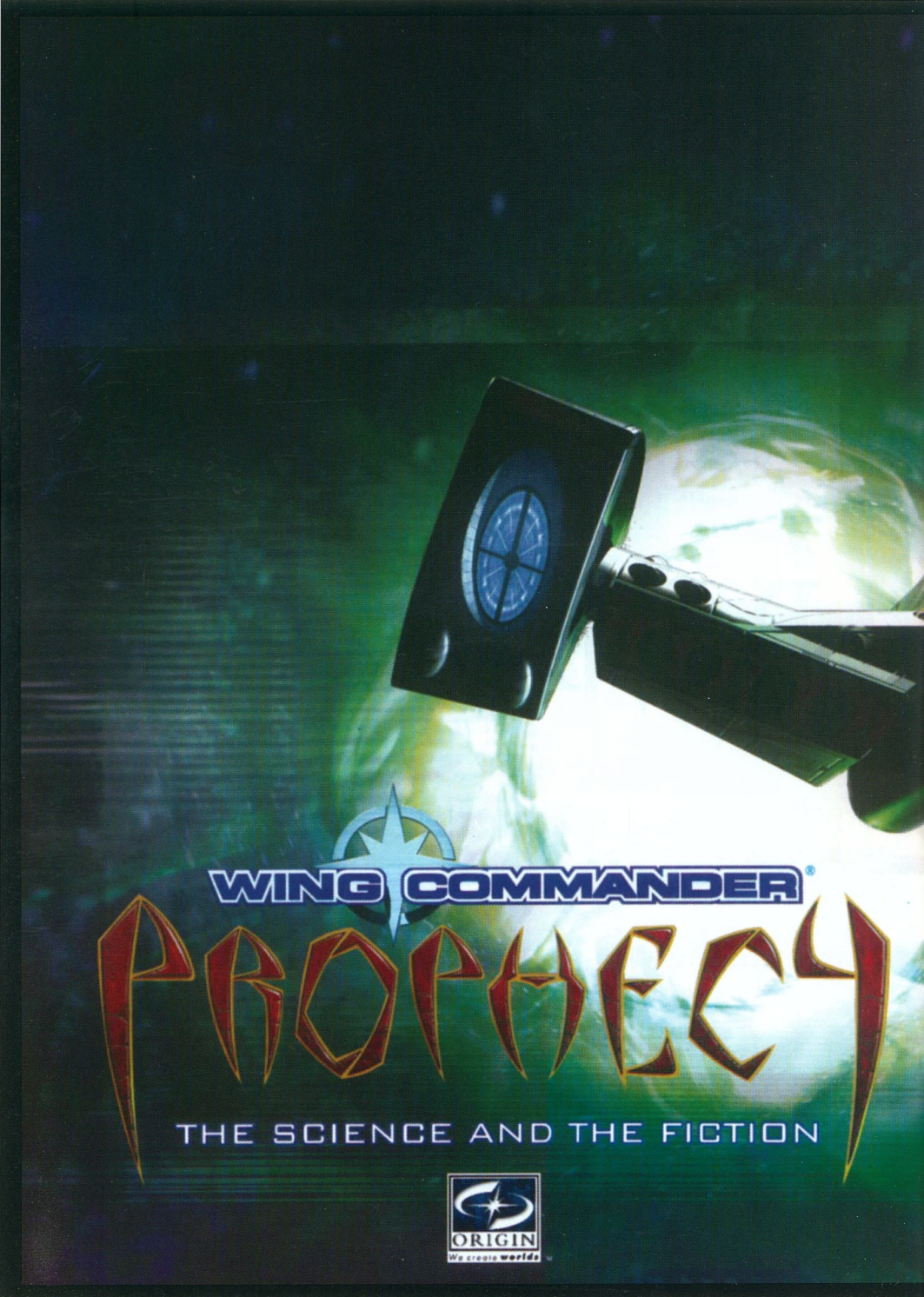
A tengeri egységek közül elsőnek a tengeralattjárót emelném ki, mely komoly veszélyt jelenthet az ellenséges flottákra. Ezért is látják el a nagyobb konvojok védelmét a rombolók, melyek mélységi bombákkal lettek felszerelve. Meg kell még említeni a behemót csatahajót, s a győzelem kulcsát az anyahajót is.

Amikor elkezdünk játszani az Arsenal-lal lehetőségünk van egyetlen gombnyomással átkapcsolni egy nagyobb felbontásra, így nem kizárt az 1024x768 használata sem. Igaz, ilyenkor olyan kicsik az egységek, hogy csak nagyítóval lehet őket észrevenni.

Nem igazán jósolok nagy sikert a játéknak, mivel pont ez az a stílus, melyből rengeteg van mostanában a piacon. Ha valaki mégis nagyon unatkozna bátran nézze meg, nem foglal el túl sok helyet és nagyon könnyű leszedni a gépről.

Mocsy


BULLFROG
PRODUCTIONS LTD
POPULOUS
THE THIRD COMING
A WHOLE
NEW DIMENSION
TO PLAYING GOD


WING COMMANDER®
PROPHECY
THE SCIENCE AND THE FICTION
ORIGIN
We create worlds™

Falcon 4.0

Repülés felső fokon, Microprose módra

A kezelés, illetve az irányítás nagyon egyszerű, még fölszállni sem kell (sajnos) és már nyomkodhatjuk is a gombokat. Ha már az irányításról van szó, megemlítenék egy-két fontosabb billentyűt az induláshoz.

Repülés

+ (plus)	Tolóerő növelés
- (minus)	Tolóerő csökkentés
W	Kerékfékek
Ctrl-E	Katapultálás
A	Autópilóta
G	Futómű
B	Légfékek
N	Következő útirány
M	Előző útirány
P	Pause

Fegyverzet

Backspace	Levegő-föld fegyverek
Enter	Levegő-levegő fegyverek
Spacebar	Tűz

A demot látva igazán nem lehet szó panaszra, nagyon jó lesz a program ha megjelenik. Ami igazán tetszett, az a „Virtual cockpit", tehát már körbe lehet nézni a pilótafülkében, és a repülőgépek kidolgozottsága. A városokon kívül, a táj egy kicsit laposnak tünt nekem és a köd hatás is hiányzott, de megnyugodhatunk, már láttam domborzati tájakat és felhőket is pár előzetesben, szép lesz ha elkészül.

Bár hozzáértőknek biztos nem lesznek, de ha mégis valakinek gondjai vannak a billentyűzet kiosztással, olvassa el a Falcon „Read me" file-ját, ott megtalál minden egyéb információt a játékról. Internet hozzáféréssel rendelkezőknek ajánlom, hogy tekintsék meg a készítők oldalát a http://www.microprose.com/-on.

Chris

Azt hiszem nem kell már bemutatni a szimulátor rajongóknak a Falcon sorozatokat, most végre megérkezett a legújabb része, a negyedik. Személy szerint én már nagyon várom a játékot, mert végre a kezem közé kaphatnék egy olyan szimulátort, amelyben egy olyan sugárhajtásos repülőgépet vezethetek, amelyik valóban létezik és elterjedt típus. Nincsenek azok a szimulátor készítő programozók könnyű helyzetben, akik mostanában adják ki a játékukat, mert igencsak nagy a konkurencia, gondolok itt a szorgosan szaporodó F-22 szimulátorokra.

3Dfx tulajdonosok ismét örülhetnek, igen szép látványt nyújt vele a játék. Ebben a rövidke kis demo verzióban megtekinthetjük, hogy mik is lesznek valójában a teljes játékban az új lehetőségek, de repülni csak az Instant action pont alatt lehetséges. Két küldetés közül lehet választani, az elsőben repülőgépeket kell, illetve lehet leszedni, a másodikban pedig földi célpontok lehetnek az áldozataink.

Mario Andretti Racing

Száguldás a versenypályán

Mindig is divatos volt különböző híres autóversenyzők nevéhez párosítani egyes "versenyautós" játékokat. Nem az első eset ez, hogy Mario Andretti nevéhez párosítanak egy programot. Eljött az ideje annak, hogy egy PC-s program is Mario Andretti nevével legyen fémjelezve. Szó se róla, meg érdemli az öreg Andretti, hisz nem keveset mutatott fel az amerikai autósportban, de néha azért megválogathatná, hogy mihez adja a nevét.

Lehet, hogy most elszóltam magam, de azért várjátok meg, hogy mi sül ki az iromány omból.

Szóval a program. A kornak megfelelően Win95 alatt fut, és a DirectX 5-öt várja el magának, főleg azért, hogy a Direct3D lehetőségein belül megfelelő hardveres gyorsítást is élvezhessenek a 3D gyorsító kártyával rendelkező játékosok.

Hála Mario Andretti áldásos tevékenységének Indycarban és Nascarban is kipróbálhatjuk tudásunkat.

Meg kell jegyeznem, hogy a Mario Andretti Racing nem egy szimulátor, inkább egy arcade autóversenyes program. Ennek megfelelően elég minimálisak a beállítási lehetőségek. A tipikus "még, mégebb, legmégebb", vagyis általában puha, közepes, kemény vagy alacsony, közepes, magas. Ennyi. Bekonfigurálhatjuk még az irányító eszközt is, de hála a Demo verzió tág lehetőségeinek ez a beállítás mindig elveszik a program újraindításakor.

A játék demo mivolta miatt egyéb finomságok is boldogítják a játékosokat. Egy pálya, egy autó természetesen normális. Jelen esetben a Nascart sem tudjuk kipróbálni, pedig jó lett volna látni, hogy mi a különbség a program Indycar és Nascar része között. Ha semmi, akkor régen rossz.

Sajnos azt kell mondanom, hogy a MA Racing egy nagyon gyengére sikeredett program! Ezt természetesen a játszhatóságára értem, ami egy ilyen program egészét nagyon befolyásolja. Induljatok csak el az időmérő körökön és megértitek, hogy mire gondoltam. Olyan érzésetek lesz, mintha lebegnétek a pálya felett (természetesen belső nézetből). Semmi "mozgása" nincs a programnak. Ezt úgy értem, hogy olyan mintha a kormány tekerésével nem az autót irányítanátok, hanem az utat. Döbbenet! És sajnos aki úgy gondolja, hogy a megváltás a külső nézetben rejlik, az már most eláshatja magát. Szemmel látható, hogy az autó a középpontjából kanyarodik. Régen (régesrégen) volt egy olyan kis elemes rendőrautóm, aminek az alján, középen volt egy kis forgó rész, ahol két kerék volt pluszba. Ez ide-oda forgott és ezáltal az autó is. Az MA Racing pont ilyen. Mintha alul ennek az Indycar autónak is lenne egy ilyen kis tekergő izéje. Szóval a játszhatóság csapnivaló.... Elnézést a program játszható, csak semmi élvezet nincs benne.

A grafikára nem lehet igazán rosszat mondani. Szép, részletes, talán csak a tereptárgyak voltak egy kissé szellősen. Természetesen max. felbontáson és részletességen próbáltam.

Valószínű, hogy ez még változik a végleges programban, de nem lehet biztosra tudni. A hangjai jók, a zenéje a jelenleg nagyon divatos, pörgős "soft-techno" utánzat. Megadj a hangulatot, de a játék meg elrontja.

A másik finomság, hogy max. részletességhez P200 javallott, ami valószínűleg igaz is, de nem értem, hogy ilyen programhoz miért kell P200.

Szóval az öreg Andretti eléggé mellégfogott ezzel a programmal. Tipikusan olyan eset foroghat fenn, amikor az öreg azt sem tudta miről van szó, kapott "x" pénzt és aláírt egy papírt és ennyi. Mellégfogott tata ! - mondhatnám, ha nagyon rosszindulatú lennék, de nem.

Szerintem anno C64-en a Pit Stop nevezetű ős öreg legenda, sokkal nagyobb élvezetet okozott, mint ez az izé.

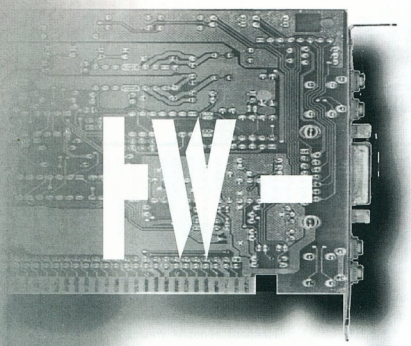
Mr.T.

1998 ÉVI PC CD-ROM MEGJELENÉSEK

Az egyik leggyakrabban feltett kérdés Tőletek olvasóktól arra szokott vonatkozni, hogy XY játék mikor jelenik meg. Mivel az esetek 80%-ban mi sem vagyunk biztosak abban, hogy a kérdéses game mikor fog megjelenni a magyar boltok polcain, így megkerestünk 4 nagy hazai disztributort és képviseletet, hogy némi információt kapjunk a decemberi-január elejei megjelenésekről. A dolog azért is érdekes, mert így legalább előre lehet tudni, hogy az általunk nagyon várt játék esetlegesen kapható lesz-e magyar kézikönyvvel vagy dobozzal. Természetesen az esetleges csúszásokért nem vállalnak felelősséget a képviseletek.

Játék címe	Megjelenés	Kiadó	Egyéb
Wing Commander : Prophecy	3. hét	Electronic Arts	3Dfx támogatás
Apache Longbow 2	3. hét	Electronic Arts	3Dfx támogatás
Streets of Sim City	4. hét	Electronic Arts	3Dfx támogatás
Frogger	4. hét	Electronic Arts	3Dfx támogatás
Tonka 2 : Search and Destroy	4. hét	Electronic Arts	
Croc	7. hét	Electronic Arts	3Dfx támogatás
Ultima Collection	9. hét	Electronic Arts	
Deadlock: Shrine Wars	10. hét	Electronic Arts	
Beast Wars	11. hét	Electronic Arts	
Dark Omen	11. hét	Electronic Arts	
Redline	12. hét	Electronic Arts	3Dfx támogatás
Queen: The Eye	13. hét	Electronic Arts	
X-Files: Unrestricted Access	13. hét	Electronic Arts	
Perfect Assasin	3. hét	Grolier	
Balance of Power	4. hét	Lucas Arts	3Dfx támogatás
Maximum Force	7. hét	GT Interactive	
Air Warrior 3	9. hét	Interactive Magic	
Semper Fi	9. hét	Interactive Magic	
Liberation Day	10. hét	Interactive Magic	
Great Battles of Ceasar	11. hét	Interactive Magic	
iF22 Gold	12. hét	Interactive Magic	3Dfx támogatás
iPanzer '44	13. hét	Interactive Magic	
Power Play Hockey	10. hét	Virgin	3Dfx támogatás
Battle Spire	13. hét	Virgin	
Baldies World	13. hét	SCI	
NHL Breakaway '98	Megjelent	Acclaim	3Dfx támogatás
Turok	Megjelent	Acclaim	csak 3Dfx
Bust a Move 2	1998. Február	Acclaim	
Forsaken	1998. Május	Acclaim	3Dfx támogatás
Shadowman	1998.	Acclaim	
TOCA : Touring Car Championship	Megjelent	Codemasters	3Dfx támogatás
Champ Manager '97/98	Megjelent	EIDOS	
Fighting Force	1998. Február	EIDOS	3Dfx támogatás
Joint Strike Fighter	Megjelent	EIDOS	3Dfx támogatás
Myth : The fallen lords	Megjelent	EIDOS	3Dfx támogatás
Tomb Raider 2	Megjelent	EIDOS	3Dfx támogatás
Flight Unlimited 2	1998.Február	EIDOS	3Dfx támogatás
Deathtrap Dungeon	1998.Február	EIDOS	3Dfx támogatás
Flying Nightmares 2	1998.Március 13.	EIDOS	3Dfx támogatás
PFA Soccer Manager	1998. Március	EIDOS	
Daikatana	1998. Április	EIDOS	3Dfx támogatás
Domination: Storm over Gift 3.	1998. Április	EIDOS	
Final Fantasy VII.	1998. Április	EIDOS	
Reveant	1998. Április	EIDOS	
Commandos - Behind enemy lines	1998. Május	EIDOS	
Lunalik	1998. Május	EIDOS	
Reap	Megjelent	Take 2	
Monthy Python Complete Waste of Time	1997. December	Take 2	
Monthy Python Holy Grail	1997. December	Take 2	
Monthy Python Pythoniser	1997. December	Take 2	
Lula	1998. Január 23.	Take 2	
Monthy Python Meaning of Life	1998. Január 23.	Take 2	
Postal	1998. Január 23.	Take 2	
Jet Fighter Full Burn	1998. Január 30.	Take 2	3Dfx támogatás
Armour Command	1998. Február	Take 2	
Hidden Wars	1998. Február	Take 2	
Whales England	1998. Február	Take 2	
Black Dahlia	1998. Március	Take 2	
F1 Racing	Megjelent	UBI Soft	csak 3Dfx
Puma World Wide Soccer '98	Megjelent	UBI Soft	
Rayman Designer	Megjelent	UBI Soft	
Heroes of Might and Magic Deluxe	Megjelent	UBI Soft	
Subculture	1998. Február	UBI Soft	3Dfx támogatás
Tennis Arena	1998.	UBI Soft	
Tonic Trouble	1998.	UBI Soft	
Uprising	1998.	UBI Soft	3Dfx támogatás
Valdo	1998.	UBI Soft	
Might and Magic 6	1998. Február	UBI Soft	
Army Men	1998.	UBI Soft	
Red Line	1998.	UBI Soft	
Requiem	1998.	UBI Soft	
Heavy Gear	1998. Január 21.	Activision	3Dfx támogatás
Essential Collection	1998. Január 30.	Activision	
Shanghai Dynasy	1998. Február	Activision	
BattleZone	1998. Február	Activision	
Interstate 76 : Nitro Pack	1998. Február	Activision	3Dfx támogatás
SiN	1998. Március	Activision	3Dfx támogatás
Fighter Squadron	1998. Március	Activision	
USCF Chess	1998. Január 28.	Interplay	
Redneck Suckin' grits	1998. Január 28.	Interplay	
Bridge 2	1998. Január 28.	Interplay	
Star Trek Pinball	1998. Január 28.	Interplay	
RPG Conpollation	1998. Február	Interplay	
Fallout	1998. Február	Interplay	
VR Powerboat Racing	1998. Március 20.	Interplay	
Redneck Rampage 2	1998. Április	Interplay	
Tenka	1998. Február 4.	Psygnosis	
Shadow Master	1998. Március 11.	Psygnosis	3Dfx támogatás
Sentient 2	1998. Március 18.	Psygnosis	
Formula 1 '97	1998. Március 25.	Psygnosis	3Dfx támogatás
Newman Haas (Indy car)	1998. Április 22.	Psygnosis	
Wings of Destiny	1998. Június 3.	Psygnosis	
Tellurian Defender	1998. Július 8.	Psygnosis	
Respect Inc.	1998. Július 8.	Psygnosis	
Salvation	1998. Július 15.	Psygnosis	
ODT	1998. Augusztus 5.	Psygnosis	
World legue Basketball	1998. Február 18.	Mindscape	
Soilders at War	1998. Március	Mindscape	
Gold Reserve	1998. Április 15.	Mindscape	
Wreckin Crew	1998. Március 25.	Telstar	
Siege	1998. Július 1.	Telstar	
TOCA : Touring Car Championship	1998. Január közepe	Codemasters	3Dfx támogatás
Fighting Force	1998. Január közepe	EIDOS	3Dfx támogatás
Myth : The fallen lords	1998. Január közepe	EIDOS	3Dfx támogatás
Flight Unlimited 2	1998. Január közepe	EIDOS	3Dfx támogatás
Joint Strike Fighter	1998. Január közepe	EIDOS	3Dfx támogatás
Deathtrap Dungeon	1998. Február	EIDOS	3Dfx támogatás
Dominion	1998. Március	EIDOS	
Commandos - Behind enemy lines	1998. Március	EIDOS	
Colin McRae Rally	1998. Március	Codemasters	

Forrás: Automex Kft, Ecobit Kft, H&H '92 Kft, Modern Media Kft



HW-SW

Hírek, érdekességek a nagyvilágból

Union reality
Thrustmaster Rage 3D
Labtec LCS-2408 Subwoofer
PII 333
miroHISCORE 3D
Logitech First Mouse+
Katmai
Hercules Thriller 3D
Apollo MVP3

Utility csokor

Photo Story
Vulcan Biorythm
Bitmap Shrinker
MM Player
HTML Media Page Writer
Quick Graph
Macro Mania

Union reality

Az új és gyors processzorok, a 3D-s grafikus kártyák egyre realisztikusabb játékok kifejlesztését tették-teszik lehetővé. A játékok

egyre gyorsabbak, egyre bonyolultabbak és egyre pontosabban szimulálják az emberi mozgást. Sajnos van azonban egy terület, ahol mindeddig a fejlődés nem volt ilyen mértékű: a játékok irányítása. Hogy is történik mindez? Egy egér (netán billentyűzet) vagy egy ilyen-olyan joystick (lehet akár szuper minőségű is) segítségével irányítjuk a képernyőn mozgó figurát. A figura természetes emberi mozgásokat végez, de mindeközben az irányító játékos mozgásai finoman szólva nem igazodnak a képernyőn látható mozgásokhoz, nem természetes mozdulatok.

Az itt bemutatásra kerülő szerkezet kiagyalói ezen próbáltak változtatni, megalkotva a szerintük tökéletes irányító eszközt. A fejre illeszthető sisakszerű szerkentyű egyszerre 3D-s digitális joystick, virtuális PnP egér (a fej mozgatásával mozog az egérmutató), sztereó fejhallgató és mikrofon. A termék nemcsak a sisakból áll, hiszen ez egy komplett rendszer beszédfelismeréssel és ezáltal parancsvégrehajtással. Az igényességre jellemző, hogy a sisak formatervezője az olasz Pininfarina akinek a nevéhez fűződik a Ferrari és más híres sportkocsik formaterve.

A sisak ára 99$.

Thrustmaster Rage 3D

A Thrustmaster cég új gamepad-ja igazán impozáns külsővel büszkélkedhet. Ez az első

igazi 3D-s vezérlő (a gyártók állítása szerint). A pad szabványos gameportra csatlakozik, 6 programozható gombja van (összesen 10 gomb), lehetővé teszi a váltást a 2D és a 3D mód között. A cég által eddig gyártott joystickok minősége is alátámasztja azon híreket, hogy egy nagyon jól sikerült termékről van szó.

Labtec LCS-2408 Subwoofer

Nagyon sok számítógép tulajdonosnak kicsi és olcsó hangszórók díszelegnek a számítógépe mellett.

Ha valaki jobb hangminőséget akar nincs más hátra, mint egy nagyobb beruházással valamilyen

erősítő-hangszóró rendszert vásárolni. Legalábbis eddig így volt.

A Labtec új megoldása a képen látható mélynyomó, 50 dolláros áron 14 watt teljesítménnyel. A mélynyomót kell a hangkártyára csatlakoztatni, a hangszóróinkat pedig a mélynyomóba. Az eredmény kellemes basszus hangok, amelyek feldobják a legtöbb játék hangulatát.

PII 333

Megjelentek az Intel első 333 MHz-es P-II processzorai. Ezen processzorok már a Deschutes kódnevű, 0.25 micronos technológiával készültek. Ezek az utolsó processzorok, amelyek még a 66 MHz-es rendszerbusszal működnek. A tervek szerint április végére megjelenik a 440BX chipset amely végre áttöri a korlátokat, megnövelve a busz sebességét 100 MHz-re. Ezek után nem sokkal várhatóak a 350 és a 400 MHz-es processzorok.

miroHISCORE 3D

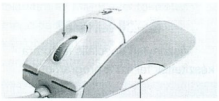
Még alig kezdődött el az év, máris minden a Voodoo2-től hangos. De ha az egyelőre elérhetetlen álmok közül visszatérünk a földre, most az elérhető legjobb Voodoo-s kártya a Canopus Pur 3D. Az egyetlen gond az, hogy csak Észak Amerikában kapható, esetleg onnan megrendelhető. (Állítólag a helyzet változik, mivel március-április környékén már Nagy-Britanniában is kapni lehet majd.) Aki nem akar várni annak ideális megoldás lehet a miroHIGHSCORE 3D, amely a Miro cég terméke s amely szolgáltatások tekintetében állítólag csak a nevében különbözik a Pure 3D-től. A miroHIGHSCORE 3D-t rendelkezik plusz 2 MB textúra memóriával (így

összesen 6 MB foglal rajta helyet), és TV kimenettel is. Érdekes, hogy a kártya a saját drivereivel is „felhúzható".

Az ára 125$ körül van.

Logitech First Mouse+

Valamikor 1996 végén a Microsoft bemutatta az ún. IntelliMouse-t, amely egér különlegessége az volt, hogy a két egérgomb között megjelent egy kis „kerék-gomb". A funkciója az volt, hogy a gördítősáv használata nélkül scrollozhassunk. Az első alkalmazások amelyekben ezt ki is lehetett használni, az Office 97 és az Internet Explorer 3.0 volt, de benne lesz pl. a Windows 98-ban és benne

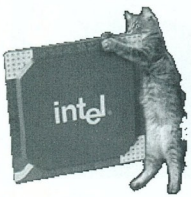


van pl. a nem Microsoftos Netscape Communicator 4.0-ban is.

A Logitech egere is ebbe az irányzatba kapcsolódik be, sok újítással. Itt van például a szimmetrikus forma, amely lehetővé teszi (a Microsofttal ellentétben) a bal és jobbkezes használatot, vagy az egér bal oldalán található programozható plusz gomb, amely egyéb műveletek végrehajtását teszi könnyebbé. Az újabban Net mouse-nak is nevezett egerek közül a Logitech egér tűnik a legprofibbnak, ára 60$.

Katmai

Az Intel ismertette legújabb processzorát. A Katmai kódnévre keresztelt processzor várhatóan 1999-re első félévére készül el, legalább 500 MHz-es órajellel. A



Katmai technológia, amelyet MMX 2-nek is neveznek, magában foglalja pl. a 3D-s grafikát, a teljes képernyős videolejátszást és a beszédfelismerést is. Az MMX-hez hasonlóan ez is egy új utasításkészletet jelent majd 70 új utasítással, amely gyorsabban és „szebben" jelenít meg 3D-ben, és - többek között - kiegészítéseket tartalmaz az AGP 4x technológiához is. Az 1999-es megjelenési dátum esélyt ad az AMD-nek az Intel lekörözésére, ugyanis terveik szerint a Chomper kódnevű K6 3D processzorok már ebben a negyedévben elkészülnek.

Hercules Thriller 3D

Megjelent a Hercules cég legújabb grafikus kártyája, amely a Rendition 2200 chipset-re épül. A kártya 2 változatban kapható: 4 vagy 8 MB SGRAM-mal. Az utóbbin TV/Video kimenet is helyet kapott, valamint jár hozzá a még csak 70

%-ban kész Incoming c. játék is. A kártyáknak már AGP-s változata is van. Az árak 129$ és 249$. A technikai adatok: 60 millió Gouraud shaded, perspective corrected, texture mapped, bilinear filtered, alpha blended, fogged, diffuse/specular highlighted, és z-buffered pixel megjelenítésére képes másodpercenként.

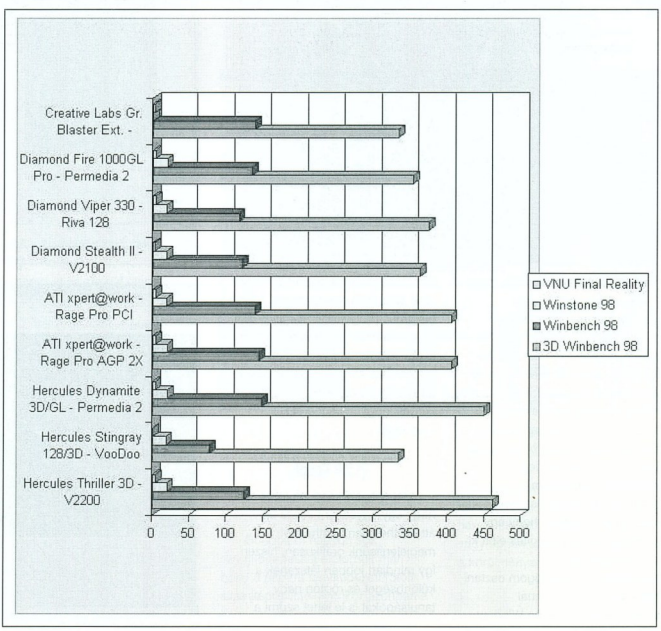
Display Modes And Refresh Rates[2]

Accelerated Resolutions	Displayable Colors	Maximum Refresh Rate	Suggested Monitor Size
1600x1200	65,536 256	60-75Hz 60-85Hz	21"
1280x1024	65,536 256	60-90Hz 60-90Hz	19"/21"
1152x864	16.7 M 65,536 256	60-75 Hz 60-120Hz 60-120Hz	19"/21"
1024x768	16.7 M 65.536 256	60-90 Hz 60-120 Hz 60-120 Hz	17"
800x600	16.7M 65.536 256	56-160 Hz 56-160 Hz 56-160 Hz	15"
640x480	16.7M 65.536 256	60-160Hz 60-160Hz 60-160Hz	13"/14"

Apollo MVP3

A VIA Technologies bemutatta új chipsetjét pentium alaplapok számára. Az Apollo MVP3 névre keresztelt chipset támogatja a 100 MHz-es rendszerbuszt, a 100 MHz-es PC100 SDRAM-ot, és az AGP-t, az USB-t és az Ultra DMA/33-t. Kompatibilis az összes Socket 7 processzorral (pl. AMD-K5,AMD-K6,Cyrix 6x86,Intel Pentium, Intel Pentium MMX), max. 1GB memória lehet az alaplapon és 2MB Level 2 cache memória.

Lóti

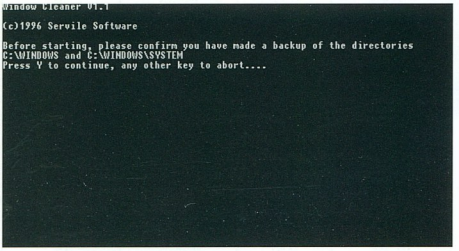


Utility csokor

A hónap válogatása a hasznos kis programokból

Window Cleaner

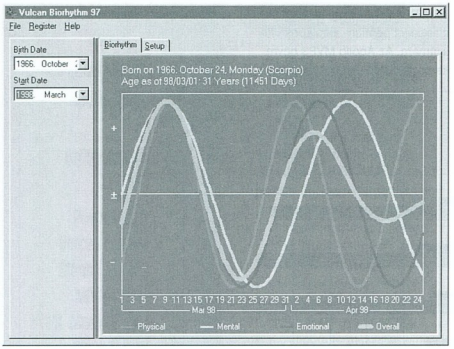
Előre közlöm, hogy semmiféle felelősséget nem vállalok ezért a programért, azonban az elablakosodott világunkban nagyon jól jöhet egy ablaktisztító szoftver. A kis programocska DOS-ban fut, ami nem is csoda, hiszen arra vállalkozik, hogy a nem használt DLL és INI file-inkat egyszerűen letörli a gépünkről. A feladat elég durván hangzik, de aki legalább fél éve egy Windows-t használ és sok mely fél óráis kerreg az elején az ezernyi szemét file-tól, amit a feltelepített programok nem szednek le maguk után.



mindent telepített fel, az tudja, hogy a WIN95 alkönyvtár tartalma egyenes arányban növekszik a kipróbált programok számával. A program készítői azért azt ajánlják, hogy előtte mentsük le ezeket a file-okat valahova máshova, hiszen nem lehetünk biztosak benne, hogy a program teljes mértékben ki tudja fejteni áldásos hatását. Nem vagyok teljesen biztos benne, hogy mindenkinek ajánlhatom a programot, de abban viszont teljesen biztos vagyok, hogy egy nagy Windows újra telepítés előtt ki fogom próbálni és a tapasztalataimat meg fogom osztani veletek, hiszen nincs annál rosszabb, mint egy olyan Window,

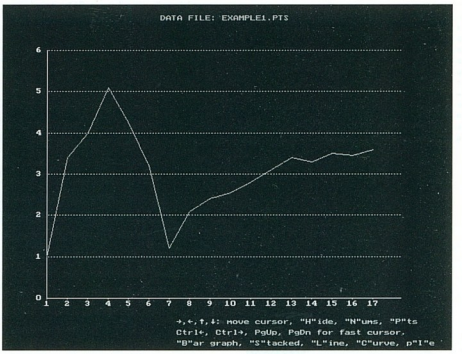
Vulcan Biorythm

Vannak akik hisznek benne, vannak akik nem, mindenesetre a programozó gárda jó ötletnek találta, hogy a már jól ismert ciklikusságot ismét képernyőre vigye. A megvalósítás inkább az ami mérvadó lehet ebben a témakörben, hiszen nagyon sok új funkciót nem lehet beépíteni egy egyszerű bioritmus programba. Megjegyzem akik nem hisznek a témában, azok is egy ideig a hatása alá kerülnek, hiszen csak elég egy pillantást vetni a képernyőre és máris eldöntött kérdés, hogy miként érezzük magunkat.



Quick Graph

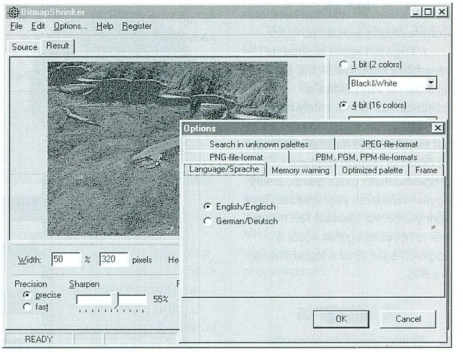
Sokszor szükségünk lehet arra, hogy egy egyébként kusza és áttekinthetetlen adathalmot megjelenítsünk grafikusan, hiszen így mindjárt jobban látszanak a különbséget és rögtön nagy tanulságokat is le lehet szűrni a

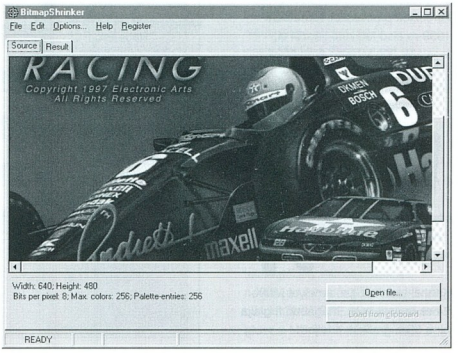


megjelenített ábrából. Nos, a rendkívül egyszerű program mindössze annyit tesz, hogy a bekebelezésre felkínált számsort, mely csak egyszerűen felsorolt számokat tartalmaz sorbaveszi és megjeleníti. Az eredmény nem lesz egetdöngető, azonban mindenképpen hasznos lehet, hogy nem kell egy komolyabb programhoz nyúlnunk ha meg akarunk jeleníteni egy rövid számsort.

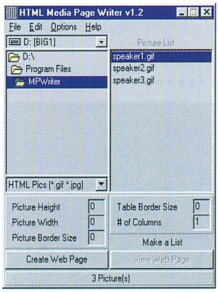
Bitmap Shrinker

Viszonylag speciális feladatra készítették fel ezt a programot,



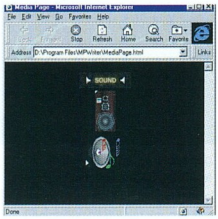


méghozzá arra, hogy különféle színmélységű képeket átalakítsunk kissebb színmélységűvé (értsd pl 16 bites High color kép átalakítására van szükségünk 16 színre) úgy, hogy közben esetleg megváltoztatjuk a kép méreteit, vagy akár egy-két speciális effektust is bedobunk a kalapba. Azt mondhatnátok erre, hogy biztos nincs is ilyenre szükség, hiszen ki csinálá ilyet. Nos, az elő példát tartjátok a kezetekben, hiszen a CD GURU háttérképét ezzel a programmal butítottuk le 24 bitről (True color) 16 színre. Nem is sikerült rosszul nem igaz?

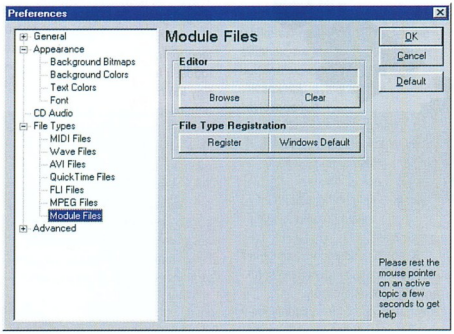


MM Player

Nagyon divatosak mostanában a multimédia player-ek, hiszen rohamléptekkel fejlődő világunkban a hang és képformátumok (hogy az animokról már nem is beszáljünk) egyre újabb helyeken jelennek meg. Ezéket persze sokszor szeretnénk nem a saját környezetükben megnézni, meghallgatni. Erre a feladatra az MM Player tökéletes megoldást kínál, hiszen kismilió képformátum, hang és zeneformátum és persze a



szerkesztővel kell bajlódnunk, melyek közül én még nem találkoztam olyannal, mely gyors és nem utolsósorban hibamentes



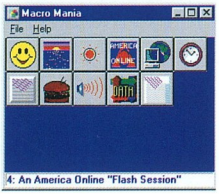
nagyhalnak számító animációs file lejátszására is alkalmas. A tallózást egy egyszerű file manager segítségével végezhetjük el és elég csak rákattintanunk a kívént file-ra, a többit már elintézi helyettünk a program.

HTML Media Page Writer

Egy rendkívül unamas és valljuk be az eredményhez koránt sem igazodó ronda feladatot old meg ez az ügyes kis program helyettünk. Gyakran előfordul, hogy képeinkről egy HTML oldalt kell kreálnunk. Ilyenkor egyenként kell beirogatnunk a képre jellemző mindenféle adatot egy szövegszerkesztőbe, vagy éppen valamely nagyszerű HTML oldalakat eredményezett volna. Nos a progi rendkívül egyszerű, az eredménye is az, de hát nincs is ennél többre szükségünk.

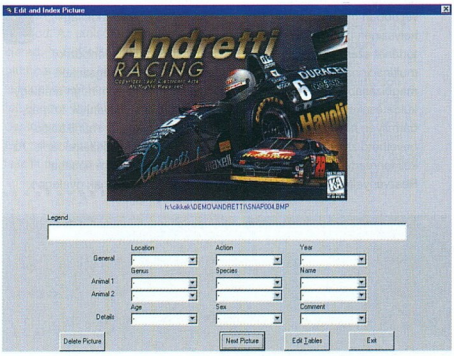
Macro Mania

Aki még nem használt makrót az sohasem fogja megtapasztalni azt a kellemes érzést, amikor egyetlenegy gombnyomásra akár



egy fél óráig ellátjuk gépünket feladattal. A Macro Mania pontosan ezt teszi, hiszen mindenfajta gombnyomásra történő dolgot meg lehet ismételtetni vele amíg csak akarjuk. A program nagy előnye, hogy gyakorlatilag mindenfajta Windows alkalmazásban

el tudjuk ezt végezni megkötöttség nélkül. A kellemes érzés mellett persze tényleges haszna is van a dolognak, hiszen a gép hiba nélkül és általában sokkal gyorsabban végzi el a rá bízott feladatot. A felkínált kezelőfelület is érdekes, hiszen nem kell mindenféle kacifántos billentyűzet kombinációkkal szórakoznunk, a



felkínált ikon kollekcióban csak rákattintunk a nekünk szimpatikusra és a folyamat máris beindul.

Photo Story

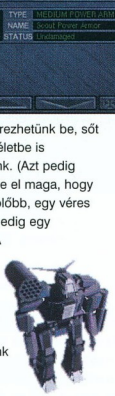
Gondolom nagyon sok számítógépessel előfordult már, hogy a papírra fényképezett fotoit számítépre vitte. Ilyenkor azonban a hagyományos értelemben vett foto albumoknak nincs semmi keresnivalója, hiszen sokkal komolyabb lehetőségeket is ki lehet hozni gépünkből. Nos, Photo Story pontosan ezt teszi, hiszen kedvenc képeink (lehetnek persze csak mezei számítógépes képek is) mellé egy olyan komplett adatbázist köríthetünk, melyben mindent elmesélünk a kép keletkezésével és történetével kapcsolatban. Ennek fontosságát nem kell hangsúlyozni, hiszen nagyon hamar elfelejtődnek a mókás vagy éppen szép jeleneteknek a körülményei, ha nem írjuk le.

Bear™

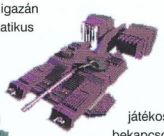
War Inc.

Stratégia a javából

Amikor megkaptam a War Inc.-t bevallom őszintén, nem sokat néztem ki belőle. Az Interactive Magic eddig nem nagyon villogott a stratégia játékok piacán. Most azonban kihoztak egy játékot, mely szerintem minden tekintetben felveszi a versenyt a nagyokkal. A játék stílusát tekintve C&C klón, de annál azért sokkal többet nyújt. Maga a valósidejű harc teljesen rendben van, nincs semmi szégyenkeznivalója. A demo alapján egy kicsit színtelennek tűnt a játék, de remélhetőleg a végleges verzióban már sokkal többféle helyszínen bizonyíthatunk. A történet szerint egy multinacionális cég megbízásából kell küldetéseket teljesítenünk. Egy bármilyen helyzetben bevethető zsoldoshadsereget kell fenntartanunk. Részvényeket vehetünk, eszközöket szerezhetünk be, sőt még a tűzsdei életbe is belekóstolhatunk. (Azt pedig mindenki döntse el maga, hogy melyik az idegölőbb, egy véres hadjárat vagy pedig egy tőzsdekrach.) A demoban egy kanadai terrorista szervezetet kell semlegesítenünk a velük szimpatizáló milicista csoportokkal együtt. A hadműveleti zónában egy ideiglenes parancsnokság lett felállítva, mely semmiben sem különbözik a Red Alert-ben megszokott bázisoktól. Van itt minden amit egy elszánt stratéga kívánhat: kórház, nehézgépgyár, kommunikációs központ sőt még lőszerraktár is. Az egységeinket három típusba oszthatjuk be. Vannak gyalogos, gépesített és légi egységeink. A fejlettebb gépezetek már pajzzsal is el lettek látva, így nem kell annyira vigyáznunk rájuk a közelharcban. Természetesen egy ilyen tank nem két fillér, ezért nem árt minden csata után megjavítani.



Az igazán fanatikus játékosok bekapcsolva hagyhatják a lőszer fogyást, így egy kicsit izgalmasabb lesz a dolog. Nincs kellemetlenebb, mint csata közben kifogyni a munícióból.



Gondolom azt mondanom sem kell, hogy ezeket a munkákat nem ingyen csináljuk. Komoly összegeket vághatunk zsebre egy-egy sikeres küldetés után. A kapott pénzen aztán elkezdhetünk fegyverkezni, sőt még tudósokat is felfogadhatunk. Egy ilyen tudós kicsit sokba kerül naponta, de a modernebb fegyverekhez csak ilyen módon lehet hozzájutni. Ne sajnáljuk tehát a dollárokat az okosoktól. A fizetésükért cserébe viszont megszabhatjuk nekik, hogy melyik témakörrel foglalkozzanak. Tegyük fel, hogy nem vagyunk megelégedve a páncélosok tűzerejével. Ilyenkor nincs más teendőnk, mint ráállítani néhány tudóst a fegyverrendszerek témára. Egy idő múlva aztán kitalálnak néhány igen elmés találmányt, melynek következtében új és hatékonyabb egységekkel vághatunk bele az újabb küldetésekbe.

Sajnos ez a rövid kis demo csak egyetlen küldetést engedélyez, a kész játék még a tél vége előtt a boltokba kerül. Minden komolyabb stratégának látni kell a programot.

Mocsy

Shadow Master

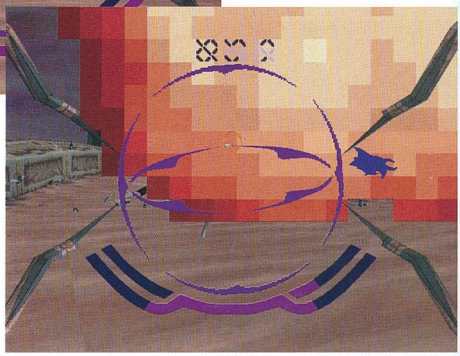
Varázslat vagy harc?

Először nagyon elcsodálkoztam, amikor ezt a demot megkaptam, hiszen tudjátok mennyire nincs közöm a 3D shooter játékokhoz. Aztán amikor elindítottam a Shadow Mastert, mindjárt tudtam miért... A Psygnosis programok hangulata mindig is magával ragadott, ám most hogy Rodney Matthews segédkezett egy vizuális világ megteremtésében, ez számomra több mint érdekfeszítő, lévén ő az egyik kedvenc grafikusom. Nem hiszem, hogy számára különösebb gondot jelentett ennek a mechanikus szörnyek által benépesített, sötét fantasy világnak a megtervezése, hiszen a legtöbb képe eleve erről szól. Igaz Rodney Matthews már a hetvenes években sci-fi és fantasy könyveket illusztrált és olyan zenészek lemezének borítóit készítette, mint a Nazareth, az Asia vagy a Scorpions.

A történet egy gonosz diktátorról szól, aki már évezredek óta vívja háborúit. Egy ilyen gigászi háború tetemes készleteket feltételez. Az új források után kutató önkényúr a játékosok világát szemeli ki célpontként, no nem pusztításra, "csupán" kiaknázásra. Igazán nem bántana ő senkit,

Ezek összegyűjtésével lehetőség nyílik az upgrade-re. Így hamarosan már lángszóróval és plazmavetővel nyomulhatsz tovább.

Mind a hét bolygó külön világ; kinézet, hangulat és szörnyek szempontjából egyaránt. Egyetlen közös tulajdonságuk van csupán: halált hozhatnak rád! Halis száraz, sivatagos világának lakói, gyökeresen más próbatételek elé állítanak, mint Silvan növényzettől burjánzó, csodálatos erdőinek szörnyei. Glasys a fagyos



lehelletével, Titan a mérgező gázaival, Ocela pedig sós, párás levegőjével borít majd be és e gyönyörű, ám igen veszélyes tájakon ez lesz a legkevesebb gondod. Az utolsó próbatétel - ha eléred - a Sötét Bolygón, Overlord otthonában vár. Mind a hét bolygó tartogat egyébként egy-egy, a felszínéhez illő "főszörnyet". Igaz, a demoban még nem sokat láthattok a Shadow Master monstereiből, de lesz itt minden: óriás pók, sárkány, tryphid, polip, hogy csak néhány rémséget említsek a sok közül.

A programban tizenhat küldetés megoldása vár majd a játékosokra. Bár a missziók többségének a célja legtöbbször az ellenfelek kiirtása és a kijárat megkeresése, híreink szerint lesznek érdekesebb feladatok is, de ezekről még korai lenne szót ejteni.

csakhogy ez a tevékenység nem érdeke e világ lakóinak, ám amint fellépnek a hódító ellen, már meg is kezdődik harc. A játékos egy jól felfegyverzett gépben találja magát, lévén ő az egyetlen hős a vidéken, és már indulhat is a hét bolygó megmentésére! A kezdetekben mindössze gyenge fegyverek állnak a játékos rendelkezésére (pulse laser, mass cannon), ám ezeket több módon is lehet fejleszteni. Az elpusztított szörnyek úgynevezett `pod`-okat hagynak maguk után.

Ebben a pillanatban még azt sem tudhatjuk, hogy a Shadow Master csak egy újabb 3D-klón vagy sokkal több ennél. Mindenesetre ami a látványt illeti, valóban lenyűgöző. A Rodney Matthews által megálmodott világok mindegyike egy-egy csoda - alig vagyok elfogult ;). Ráadásul a Shadow Master-ben egyáltalán nem ritka, hogy hat-nyolc ellenfél tüzel rád egyidejűleg és a játszhatósággal mégsincs gond (persze 3D kártya ajánlott hozzá). A szépség azonban minden esetben az akció szolgálatában áll, ez utóbbin van a lényeg. Igaz a játék eldöcög egy Pentium százason, de nyilván sokkal élvezhetőbb egy gyorsabb, 3D-vel is feltuningolt gépen. Mindenképpen érdemes lesz az akár nyolc játékost is befogadó multiplayer opciót kipróbálni.

Ne feledd a jó tanácsot: Mindig nézz a hátad mögé!

Lily

PREVIEW

- Mechcommander
- Battlezone
- Quest for Glory 5

Mechcommander

Robotok harca

Az Activision csapata által készített Mechwarrior sorozat vitathatatlanul az elmúlt évek egyik legnagyobb sikere volt. Valamit azonban nagyon elszúrhattak a FASA-nál, mivel elvették tőlük a világra vonatkozó jogokat és egy másik cégnek adták át őket. Gondolom azóta is törik a fejüket az Activison frontemberei, hogyan is követhettek el ekkora szarvashibát. A dolog azonban megtörtént, s ezen nem lehet változtatni. Köztudott az a tény is, hogy az utóbbi két év egyik legsikeresebb stílusa a valósidejű stratégia. Ezt a két tényt próbálta meg a Microprose összehozni egy játékban, s így született meg a Mechcommander. Ebben a stratégia

között születnek. A mech harcosok egyik klánja, a Füst Jaguárok

programban egy tapasztalt mech pilóta szerepét kell eljátszanunk, akinek a gondjaira lett bízva 12 újonc. Ők az Akadémián már bizonyítottak, de éles bevetésen még sohasem voltak. A mi feladatunk lesz, hogy leszedjük róluk a tojáshéjat, s vérbeli mech pilótákat faragjunk belőlük. Mint tudjuk, egy ilyen feladathoz nem elegendőek a hadgyakorlatok, az igazi katonák éles körülmények elérkezettnek látták az időt, hogy leszámoljanak a régi klánbéli ellenségeikkel. Technológiailag abszolút lekörözték mindenkit, de mint tudjuk a győzelem inkább a pilótán és nem a technikán múlik. A Jaguárok harcosai azonban remek kiképzést kaptak, így hamarosan elfoglalták a klánok legfontosabb bolygóját A klán nemcsak mechwarriorokat vetett be, hanem megjelentek az elementálok és a páncélozott járművek is. Aki nem tudná mi is az az elemental, az sürgősen olvassa el a már magyarul is megjelent könyveket, ígérem nem bánja meg. Ezek genetikailag kiválogatott gyalogos harcosok, nemritkán két méter feletti magassággal. Páncélzatuk segítségével még egy felderítő mech-et is képesek legyőzni, de legfőbb tulajdonságuk a mozgékonyság. Tehát adott egy könyörtelen ellenség és csak rajtunk és az újoncokon múlik, sikerül e megállítanunk őket.

Grafikailag azt hiszem nem sok szégyenkeznivalója lesz a játéknak. A mellékelt képek bizonyítják, hogy még a legapróbb részletekre is odafigyeltek a készítők. Ez a program lesz a FASA debütálása a számítógépes piacon. Róluk annyit illik tudni, hogy ők a Battletech univerzum jogainak kizárólagos tulajdonosai. Gondolom elegük lett abból, hogy más kaszáljon az ő világukkal. Ez nem is baj, hiszen ha valaki ért ehhez a világhoz, akkor ők azok. Képesek voltak olyan apró részletekre odafigyelni, mint a

gépezetek által hagyott lábnyomok. Ha alaposabban megvizsgálja valaki ezeket a csapásokat, akkor láthatja, hogy vannak mélyebb és kevésbé mély nyomok. Ebből remekül lehet következtetni az előttünk járó mech-ek típusára, s könnyebben fel tudunk készülni a harcra. Természetesen nem csak parancsnokként kell megállnunk a helyünket. A mi nyakunkba szakad

Az embereink természetesen fejlődnek a csaták alatt. Minden pilóta eltérő karakterisztikával és tulajdonsággal rendelkezik. Ezekre is oda kell figyelnünk. Tegyük fel, hogy az egyik pilótánk remekül tudja észlelni az ellenséges gépezeteket. Akkor őt azonnal át kell raknunk egy könnyű felderítő mech-be, hiszen ott jobban tudja kamatoztatni a képességeit.

az egész egység ellátása, az utánpótlás megszervezése, vagyis azok a logisztikai dolgok, melyek látszólag unalmasak és elhanyagolhatóak, de valójában nélkülözhetetlenek. A küldetéseket sem tudjuk egymástól élesen elválasztani. Minden mech olyan állapotban megy a következő küldetésbe, amilyenben az előzőn végzett. Érdemes tehát kicsit odafigyelni, mert könnyen elképzelhető, hogy nem tudunk megcsinálni egy missziót, ha nagyon lerongyolódott csapatot viszünk át egy küldetésbe. Meg kell változtatnunk a küldetésekhez való hozzáállásunkat is. Nem kell minden egyes ellenséges mech-et kiirtanunk, hiszen az igen nagy veszteségekkel járna. Elég a stratégiailag fontos területeket meghódítanunk, ezzel kell megadásra bírnunk az ellenfeleket. Nem szabad elfelejtenünk, hogy a mech-ek nagyon drágák, nem engedhetjük meg magunknak az elkerülhető veszteségeket. Az egész hadjárat sikerét befolyásolják a mi küldetéseink. Minél kisebb veszteséggel oldunk meg egy feladatot, annál könnyebben boldogulunk a későbbi, keményebb csatákban.

Láthatjuk, hogy a végső győzelem eléréséhez nem elegendő a gyors egérkezelés. Rengeteg dologra kell odafigyelnünk, s elég egy jelentéktelennek tűnő részletet figyelmen kívül hagynunk és máris vesztettünk.

A FASA emberei szerint minden idők legprofibb animációit láthatjuk majd ebben a programban. Az összes ismert mech típus megtalálható lesz a játékban, s nem is akárhogy fognak kinézni. Olyan Silicon Graphics gépekkel számoltatták az animációkat és a 3D-s képeket, melyek még egy komoly filmstúdióban is megállnák a helyüket. Minden egyes mech mozgása közel 100000 fázisból áll. Tudunk majd futni, leguggolhatunk, tüzelhetünk az összes fegyverünkből egyszerre, vagy túl sok találat esetén szét is robbanhatunk. A program egyelőre most van béta tesztelés alatt, tehát még várnunk kell néhány hónapot a megjelenésre. A végére hagytam egy jó hírt a Mechwarrior sorozat szerelmeseinek. Május magasságában fog megjelenni a Mechwarrior harmadik része, mely az ígéretek szerint le fogja söpörni a konkurenciát a színről. Majd meglátjuk!

Mocsy

Battlezone

A harc elkezdődött

Az utóbbi két évben az Activision egyértelműen beküzdötte magát az öt legjobb kiadó közé. Gondoljunk csak arra, hogy megszerezték maguknak az ID-t, s

számítógépes veteránok előtt, hiszen az eredeti Battlezone volt az ELSŐ 3D-s játék, ami megjelent. Ez valamikor 1980-ban történt Atari-ra. Akkoriban mindenki el volt ájulva

változott a világ. Az Activision gondolt egy merészet és elővette ezt a rég elfeledett gyöngyszemet.

amivel fel lehet kelteni a játékosok érdeklődését. Először is kell egy jó kis sztori. A '60-as évek a hidegháború jegyében teltek el. Mindenki rettegett az atomháborútól és senkinek sem fordult meg a fejében, hogy a nagyhatalmak már elkezdték az igazi háborújukat. A legmodernebb felszerelésekkel ellátott páncéloshadosztályokat telepítettek a Holdra, Marsra és a Vénuszra. Hatalmas bázisok épültek ki, s megkezdődött a kutatás. Hogy mi után? Természetesen az idegenek által hátrahagyott technológia után. Ezeknek az eszközöknek a birtokában bármelyik nagyhatalom a világ vezető államává léphetne elő. Természetesen ezzel a ténnyel a többiek is tisztában voltak, ezért a bolygók felszínén hamarosan pusztító háború tört ki. Ebbe a konfliktusba csöppenünk bele.

Ha csak ennyi lenne a játék, akkor joggal lehetne azt mondani,

Természetesen a régi grafikából nem tarthatott meg semmit, hiszen az jelentős visszalépés lett volna. A grafikai megvalósítás mellett azonban ezzel olyan játékokat, mint a Quake 2 vagy a Hexen 2. A Heavy Gear és a Dark Reign már csak hab a tortán, pedig szerintem van néhány olyan cég, mely összetenné a két kezét ha kiadhatna egy Heavy Gear-t. A nagy nevek mellett kicsit elhalványulnak azok a címek, melyeket nem kísér hatalmas reklámkampány. Az egyik ilyen program a Battlezone, mely idáig az ismeretlenség jótékony homályában rejtőzködött. A program nem ismeretlen a

attól a csodagéptől. Emlékszem én is rengeteget játszottam egy ismerősöm Atari-ján a Donkey Kong nevű platform játékkal. Ugye mindenki emlékszik rá, volt egy elrabolt leányzó, egy hatalmas gorilla és persze én, az akrobata főhős. Abban az időben elég ritka volt a szimulátor, ezért a Battlazone különösen nagy sikert aratott. Azóta azonban eltelt 18 év (te jó ég, ilyen öreg lennék már...) és nagyot

szükségük volt még valamire,

hogy bizony ez elég vérszegény. Szerencsére ez nem így van. Az akció részen kívül becsempésztek a programba egy igen színvonalas stratégiai blokkot is. Tehát nem csak az lesz a feladatunk, hogy szétlőjük az összes ellenséges tank hátsóját, hanem saját

magunknak kell előállítanunk ezeket a páncélos szörnyetegeket. A legfontosabb nyersanyag természetesen a fém. Ezt kell kibányásznunk a felszín alól, vagy lelőhely hiányában az elpusztított harckocsik maradványait is begyűjthetjük. Az építkezésekhez azonban mindenekelőtt energiára van szükség. Ezt a bolygókon található gejzírekből állíthatjuk elő.

(Az már csak a legkukacosabb egyén csőrét piszkálja, hogy hol található gejzír a Marson vagy a Holdon!)

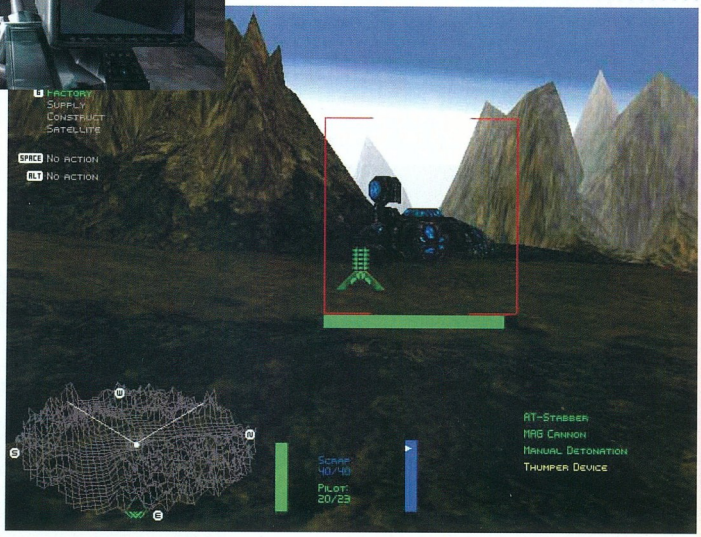
Amint látható, a Battlezone megpróbál egy olyan játékot a piacra dobni, mely sikerrel vegyíti össze az akciót és a stratégiát. Ez viszont egy igen veszélyes feladat, hiszen nagyon sok játék bukott már abba bele, hogy minden stílusból megpróbált egy kicsit bevinni a programba. Ez nem kis feladat és ha rosszul csinálják, akkor könnyedén jelentheti egy amúgy színvonalas produkció bukását. Az előzetes hírek szerint a Battlezone-t nem fenyegeti ez a veszély. Véleményem szerint a jövőt az ilyen hibrid játékok fogják uralni. Csak az maradhat meg ebben a kiélezett versenyben, aki nagyobb réteget

képes meghódítani.

A nyersanyagok begyűjtése és feldolgozása azonban a stratégiai résznek csak a felét takarják. Ezen kívül még a mi feladatunk lesz a saját járművünkön kívül a többiek irányítása is. Ezt így elég nehéz elmagyarázni, de valami olyasmit kell elképzelni, hogy a páncélosunkban ülve átvehetjük a többi jármű felett is az uralmat. Igaz, hogy ez plusz munkát fog jelenteni, de nem szabad megfeledkezni arról, hogy az általunk irányított tankok és járművek sokkal pontosabban fogják végrehajtani a feladatokat mint azok, amelyeket a gép irányít.

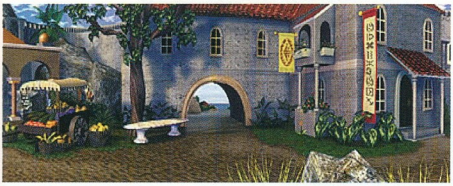
Grafikailag sajnos csak annyit tudok elmondani a játékról, amennyit a képeken látni. Az előzetes hírek szerint nem lesz 3D kártya támogatás, mivel egy Pentium 166-os és 32 MB RAM elegendő lesz a futtatáshoz. Az utóbbi idők tapasztalataiból kiindulva ez nem valami jó ötlet, hiszen egyértelműen bebizonyosodott, hogy 3Dfx nélkül az ilyen stílusú játékok 90 százaléka nem üti meg a kívánt színvonalat. Hiába no, az utóbbi fél évben el lettek kényeztetve a gyorsító kártya tulajdonosok. Ettől eltekintve lehet, hogy nagyon szépen fog futni a Battlezone, de egy 3Dfx támogatás azért szerintem mindenféleképpen illett volna. A program várható megjelenése elcsúszott február végére, tehát van még idő. Ha az Activision tervei valóra vállnak akkor a Battlezone az év egyik nagy meglepetése lehet.

Mocsy



Quest for Glory V: Dragonfire

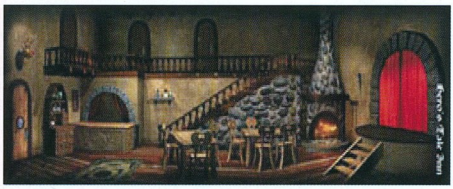
Újabb kaland Silmaria birodalmában



Silmaria mágikus földjének gyönyörű vidéke ismeretlen veszélyeket rejt, és hiába szállják meg az elszánt zsoldosok Marete szigetét, itt kétségtelenül egy hősre van szükség. A szörnyek nem ismerik a félelmet, eljött hát az idő, hogy valaki megmutassa nekik, mi az. Készülj hát a harcra, legyél akár harcos, varázsló, paladin vagy tolvaj, eljött a nagy kalandok ideje! Így kezdődik a Quest for Glory ötödik részének reklámszövege, ám gondolom sokan kíváncsiak vagytok ennél kicsit részletesebben is a történetre.

A sztori

Marete szigetkirályságának uralkodóját ismeretlen méreggel gyilkolják meg, a halászfalvakat és a várost megszállják Hesparia zsoldosai, a környező vidéken pedig szörnyek ólálkodnak. Mindezt már megjósolta egy évszázadokkal ezelőtti jövendölés, csakúgy mint azt, hogy ha nem tűnik fel hamarosan egy hős a színen, akkor hatalmas sárkány emelkedik ki a középpontból és pusztítja majd el tűzével az egész szigetet. Ezért aztán Erasmus, Silmaria archmágusa megidéz Téged. Meg kell állítanod a gyilkost, mielőtt



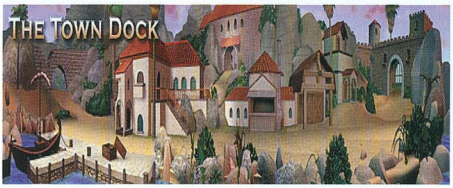
megölné barátaidat és meg kell akadályoznod, hogy a sárkány életre kelljen, s ha ezt lekésnéd, akkor bizony el kell hogy pusztítsad. Elnyerheted a királyság trónját vagy elpusztulhatsz szeretteiddel együtt. Hét próbát kell majd kiállnod neked és legfeljebb két társadnak ebben az ismeretlen erők által szőtt pokoli hálóban, ezek: szabadság (freedom), hódítás(conquest), hősiesség (valor), végzet (destiny), bátorság (courage), béke (peace) és igazság (justice).

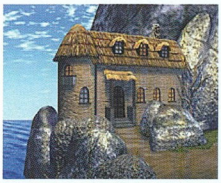
Azoknak akik nem ismernék a sorozatot elmondom, hogy a Quest for Glory V: Dragon Fire egy RPG elemekkel megtűzdelt akció-kaland játék keverék lesz.

Megválaszthatod benne az általad irányított karakter típusát, képességeit és skilljeit, s ezek valamint cselekedeteidnek a függvényében a történet és az események is változnak majd. Ebből következik, hogy a programot végigjátszhatod újra és újra, s az mindig más lesz.

A látvány

Silmaria renderelt földjének 3D panorámában megcsodálható tájai kétségtelenül lenyűgözőek. Ahogy mozogsz a karakterrel, úgy követi a kamera a mozgásodat. Az intelligens zoom-rendszer pedig tovább fokozza a hatást. Akik játszottak a Mario 64-gyel azok könnyebben elképzelhetik ezt a virtuális mozgást, no persze ez azért speciális látványvilág „Sierra-módra".





A hangok

A hangeffektek kihasználják a 3D sound systemet, és a CD audio track-jei remélhetőleg megteremtik majd a megfelelő hatást. Nem árt ha tudod, hogy Chance Thomas hozta létre a zenei világot. Ez az ember 1996 óta van a cégnél és olyan játékok zenei alapjait is lerakta már, mint a The Realm vagy a SWAT 2. A Dragonfire fülbemászó dallamaiban a vájt fülűek egyaránt felfedezhetik majd klasszikus zenekari művek, a mediterrán népi ritmusok és a New Age hatásait.

A játszhatóság

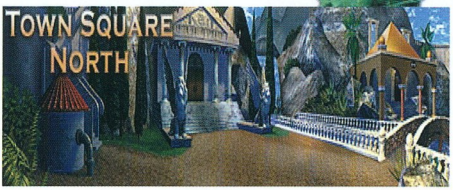
Úgy tűnik a Sierra gondol a kezdő kalandozókra is, ugyanis a Dragon Fire több nehézségi fokozatban játszható. Persze a veterán játékosok úgyis a hero-módban fognak szerencsét próbálni, de legalább van lehetőség könnyítésre.

Az újdonság

A Quest for Glory sorozat mindig is a maximumot nyújtotta a szörnyek és a karakterek tekintetében. A Dragonfire folytatja ezeket a hagyományokat, de emellett világát számos új karakterrel és szörnnyel is benépesíti. Azonban nem kell félned attól sem, hogy elvesztek a régi kedvencek, mert számos szereplő is visszaköszön majd az előző epizódokból. A legnagyobb újdonság természetesen a grafikai megjelenítés lesz, hiszen minden szereplőt megrajzoltak, majd 3D modellé formáltak, és ezután elkészítették animációs fázisait.

Mindezekből látható, hogy a Dragonfire készítése már a célegyenesben van, és jó eséllyel befut mind a szerep, mind pedig a kalandjátékosok kedvencei közé.

Lily



FIGYELEM!

SZÓRAKOZTATÓ IN

Kérjük a biztonsági öveket kapcsoljátok be!

Fokozzuk a sebességet...

A PC GURU a következõ hónaptól állandó CD-ROM melléklettel jelenik meg!

Utazzatok továbbra is velünk!

CD GURU 98/2

Shareware játékok

Ikillers
MazeRun
OidZone
PCbert
Pinball
Rock Shooter
Ultizurk 1
Ultizurk 2
Agressive (W95)
Awale 2 (W95)
Bzzz (W95)
Darts (W95)
Dinosaurus puzzle (W95)
Dragons (W95)
DX Ball 1.7 (W95)
Fire (W95)
Gomoku 2.0 (W95)
Hangman Deluxe (W95)
Idlerdee (W95)
Kaleidopee (W95)
Laser Tank (W95)
Manic Miner (W95)
Moraff's Cybertris (W95)
Supernova (W95)
Plateau (W95)
Space Empire 3 (W95)
Survival (W95)
TakoHG-R Hyper (W95)
Tic Tac Toe (W95)
Warrior (W95)
Warrior 2 (W95)
Yaz poker (W95)

Játékdemok - Disk 1

Air Warrior 3 (W95)
Andretti Racing (W95)
Armored Fist 2
Arsenal
Balls of Steel (W95)
Die by the Sword (W95)
Evolution (W95)
F22 Raptor (W95)
Falcon 4 (W95) 3Dfx!
Fighting Force (W95) 3Dfx!
Final Liberation (W95)
Frogger (W95)
Gettysburg (W95)
Jack Nicolaus 5 (W95)
Lexicon (W95)
Lords of Magic (W95)
Net Fighter (W95)
Shadow Master (W95)
Sparkler (W95) 3Dfx!
Speedy Zone (W95)
Star Command Deluxe (W95)
Quiver (Pentium)
Terra (W95)
Total Soccer (W95)
Warbreeds (W95)
War Inc.
Wing Commander Prophecy (W95)

Shareware utility

Sigma Sound System (DOS)
Control 3 (DOS)
Quick Graph (DOS)
Sinewave Surver (DOS)
View 1.10 (DOS)
Vshield (DOS)
Window Cleaner (DOS)
Photo Story (W95)
Action Cam (W95)
Vulcan Biorythm 97 (W95)
Bitmap Shrinker (W95)
Buster 95 (W95)
Vulcan CityDistance 97 (W95)
Vulcan Converter 97 (W95)
DiskBase 5 (W95)
Disk Monitor 2.0 (W95)
e-Safe (W95)
FTP Express (W95)
JOC menu (W95)
Macro Mania (W95)
MM Player 3.0 (W95)
Vollansoft Mendeleyev (W95)
M3 edit (W95)
HTML Media Page Writer (W95)
Perforin for Winword (W95)
Registry Monitor (W95)
Turbo Browser 98 (W95)
Thinking Music (W95)
Windows utilities (W95)

Movie file-ok

Mech Commander
Unreal
Blood Omen

Lemezújságok

Pergamen 14
Booster 3
Booster 4
CLI #01
CLI #02
CLI #03
CLI #04
CLI #05
CLI #06
CLI #07
CLI #08
CLI #09
CLI #10
CLI #11
Kender Fish #11
Kender Mag #13
Kender Mag #15
Kender Mag #16
Kender Mag #17
Voxel #01
Voxel #02
Voxel #03
Wrecked 2

Magyar programok

Tozsde
Voxel - Digi Synt II Pro
Voxel - Hexagon
Voxel - Malom

Extra ajánlatunk

Larry Pop
3D forráskódok
és dokumentációk

WAD file-ok

(Shattered Steel, NFS2SE, Apache Longbow 2, Extreme Assault, Internation rally Championship)

Cheat-ok és Patch-ok rengeteg játékhoz